ENTERTAINMENT FOR USERS
MSX·FAN
MOOK
MSX·FAN
エムエスエックス・ファン
毎月ディスクが付録!!
不朽の名作が
収録された
ディスクがオススメ!
NEW
スーパー上海ドラゴンズアイ
2021SNOOKY/
舞
ATTACK
ロイヤルブラッド
戦国ソーサリアン
幻影都市
情報満載
武将トーナメント団体戦、
ャル1&2の桃色図鑑ほか
ゲーム十字軍
今月のファンダム!
BRAILLE POINTS
トランペットの調べ
M. T. GODDESS
1992
FEBRUARY
2月 情報号
980YEN
特別付録
スーパー付録ディスク
★「パイパニック」麻雀牌を使ったアクション
●掲載全プログラム(33本)●全機種対応デジタル音声再生ツール
●「MSXView」のDA+PageBOOKで作ったCG
●CG●クイズ&オマケファイルほか●表紙CG・木村明広氏

brother
パソコンソフト自販機
TAKERU
出で、来たれよソーサリアン。
戦国の世に巣食う"魔"を討つのだ!!
壱、武田信玄の章
弐、織田信長の章
参、豊臣秀吉の章
四、真田幸村の章
五、徳川家康の章
+ユーティリティディスク
「道具を買いたい」「魔法をかけてもらいたい」
「名前を変えたい」の3つの機能を収録。
戦国ソーサリアン
全国のTAKERUでのみ発売!!
好評発売中
アシュラ
画面写真は開発中のものです。
Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。
「戦国ソーサリアン」をプレイするには、「ソーサリアン」(¥6,800 TAKERUで発売中)が必要です。
価格 ¥4,800(税込)
■開発：ティールハイト

MSX·FAN 2 1992 FEBRUARY CONTENTS

●スペック表の見方

Mファンソフト ❶
☎03-3431-1627 ❷
1月23日発売予定 ❸

媒体	×２ ♪	❹
対応機種	MSX 2/2+	❺
VRAM	128K	❻
セーブ機能	ディスク	❼
価格	6,800円	❽
ターボRの高速モードに対応		❾

❶販売、あるいは開発ソフトハウス。❷購入などについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。❸この本を作っている時点での予定発売時期。❹媒体と音源／ROMはROM、ディスクはディスク、♪はMSX２＋からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC（通称FM音源）に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている『ＦＭパック』も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。❺対応機種／ソフトの仕様がMSXⅠで動くタイプのものは MSX MSX2/2+、MSX２は MSX2/2+ 、MSX２＋でしか動かないものは MSX2+専用、ターボＲでしか動かないものは MSX R と表記さています。❻RAM、VRAMの容量／MSXⅠの仕様のときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。ＭＳＸ２以降のほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。❼セーブ機能／ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。❽価格／消費税別のメーカー側の希望販売価格です。❾備考欄。

●ディスク収録マーク

このマークのついた記事は、スーパー付録ディスクに掲載のプログラムやデータなどが収録されています。

→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

●記事中の価格表記について

とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後４時から６時の間、下記の番号で受けつけています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

☎ 03-3431-1627

FAN·ATTACK

架空の島国イシュメリアを舞台にしたSLG

ロイヤルブラッド ROYAL BLOOD

光栄
☎045-561-6861
発売中

光栄が放つ独自の「イマジネーションゲーム」第1弾。暴君・エセルレッドを倒し、王冠ロイヤルブラッドを手に入れるのだ!!

媒体	♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	SRAM/PAC
価格	9,800円
CD付きは12,200円 ターボRの高速モードに対応	

媒体	2DD×2 ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円
CD付きは10,200円 ターボRの高速モードに対応	

王冠をめぐって貴族たちの戦いが始まった

はるか遠い昔、島国イシュメリアは、自然に恵まれ、平和で豊かな楽園だった。しかし、あるとき、邪悪な魔法使いが現れて、ドラゴンを召喚し、イシュメリア全土をそのドラゴンの炎で焼き尽くそうとした。イシュメリアの神は、水龍パスハを送り込み、6人の魔術師たちと力を合わせ、ついに魔法使いを倒したのだった。そしてドラゴンを真紅の宝石に封じ込め、6人の魔術師たちもまた、その封印が解かれぬように、6つの宝石に姿を変えて、王冠にはめ込まれた。その王冠を、いつしか人々は「ロイヤルブラッド」と呼ぶようになった。

国王エセルレッドは、この王冠の力で悪政をはたらいているのだ

父の悪政でアヴェールは心を痛めていた

月日は流れ、偉大な力を発揮するその王冠を使って歴代の王たちは、イシュメリアを正しく統治してきたのだが、現国王エセルレッドはその力を暴政に使ってしまったのだった。そんな父の姿をみて、王女アヴェールは心を痛めていた。

そんな王女の前にある夜、水龍パスハが現れ、王冠にはめ込まれている6つの宝石をはずし、夜空に放てと告げられた。王女は告げられた通りに王冠から宝石をはずして、窓から夜空に放つのだった。真紅の宝石だけが残ったとき、父のエセルレッド王に見つかり、激怒した王はアヴェールを、城の高い塔の頂上に幽閉してしまった。

放たれた6つの宝石は、魔術師の姿にかえり、イシュメリア各地にいる反抗貴族たちのもとへと飛び去っていった。宝石魔術師と王冠をひとつにまとめ、この島を制覇する者こそが新しい王となり、囚われになった王女を救えるのだ。6人の貴族たちは、打倒エセルレッドと王冠ロイヤルブラッドの奪取を目指して立ち上がったのだった。イシュメリアの聖戦史は、こうしてはじまった。

ゲームの舞台となる全30か国のイシュメリア王国だ

プレイヤーが選べる、当主と相談役の人たち

のべ16人の反抗貴族たちの１人となって、この物語に参加することになる。どのシナリオからでもはじめられ、それぞれに４人の当主が用意されている。誰を選ぶかによって難易度が変わるぞ。

シナリオ１

エランとレッドワルト

王冠ロイヤルブラッドをめぐり６人の貴族たちが争いをはじめた。エランとレッドワルトは、ともに国王や他の反抗貴族たちと戦っている。しかし、まだこの時点では、国土のほとんどを国王エセルレッドに支配されている。反抗貴族たちの勢力はわずかでしかない。選べる４人の貴族のなかではエランが１番多く領地を持っている。

ブランシェ家　ライル家　コーラル家　クリサリス家

シナリオ２

フェリアス家の危機

シナリオ１から５年の月日が流れている。その間、エランとレッドワルトの抗争により北方の領地が変化した。フェリアス家はコーラル家を倒すが、ランカシア家に押されて南方の半島のすみに追いやられてしまった。国王から離反したティリアンは、島の中部に新たにステレート家を興し、争いが激化しはじめてきたシナリオだ。

ブランシェ家　ライル家　フェリアス家　モーブル家

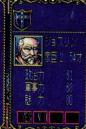
シナリオ３

ティリアンの戦い

シナリオ１から10年の月日が流れている。この時代になると、反抗貴族たちと国王の勢力は均衡して、乱戦模様になっている。ステレート家はモーブル家を倒すが、エランとレッドワルトに東部の領地を追われてしまう。エランとレッドワルトは順調に領地を増やしている。仕えてきた家が滅びジョスリンが独立してトルディン家を興した。

ブランシェ家　ライル家　スレテート家　トルディン家

シナリオ４

ロイヤルブラッド

シナリオ１から15年の月日が流れている。野心家のペンドラゴンは兄のエランを裏切り、国王の配下になって、反抗貴族たちに牙をむく。いまやエランとレッドワルトの所有する領地の数は、国王を上まわるほどに成長した。両家が雌雄を決するのも、そしてその勝者と国王とが対決するのも時間の問題である。新たに２つの貴族が加わった。

ブランシェ家　ライル家　テュードリア家　ディアス家

相談役

シナリオと当主を選び終わると、次にその当主に仕える相談役を選ぶ。それぞれに特徴ある４人のなかから１人をゲーム中に呼び出せるようになる。誰を選んでも、たいした差はないが、メッセージに個性が出ていておもしろいぞ。楽しさ中心なら道化師がおススメだ。メイン画面で２か８を押せば現れてくれる。

シドー　11国を取りたいのなら今がチャンスじゃな一気に攻めとらん

いかにも相談にのってくれそうな老学者のシドー。頭も良さそうだし、名前のようにいい指導をおねがいしたいもんだね。

フィラ　1国の兵士数を見て！他の国に攻められたらひとたまりもないわ

こころやさしい若い娘のフィラ。こんなカワイイ子のいうことならなんでも聞いちゃいますよ。いってることはまともだよ。

ライアン　戦じゃ　戦じゃ！！6国の守りは手薄なり今が攻め時でござる！

こいつは老武者のライアン。多くの戦闘経験からアドバイスしてくれる。頼もしい感じがする。かなり強気な発言をしてくる。

アンガス　1国の林檎は今が食べごろ落としごろ

信用してはいけないような気がする道化師のアンガス。抽象的なことをいってくるが、まちがったことはいっていないよ。

基本コマンドとゲームの流れ、各種のデータについて

それぞれのコマンドとデータの関連も少ないので、すぐにゲーム内容をつかめ、熱中できるだろう。下の表に書いてあることを、よく頭にたたきこんでからゲームをはじめるといいぞ。

軍事

●戦争
他国へ攻め込むときに使うのがこのコマンドだ。攻め込むときには隣接している他国を入力する。自国との隣接国を少なくする戦略を心がけよう。

●雇用
兵士を雇い入れるためのコマンド。雇い入れられた兵士は、第1～第4部隊に配属され、3・6・9・12月には作物を支給する必要がある。

●移動
兵士、金、作物を隣接する自国か空白国へ移動させるためのコマンドだ。敵国と隣接していない国の兵士は、すかさず前線に送り込んでしまおう。

●特別
第5部隊に配属できる、モンスター、特殊傭兵部隊、宝石魔術師のうち、モンスターおよび特殊傭兵部隊の契約・契約解除を行うコマンド。

民政

●開発
領地の開発を行うコマンドで、開墾(かいこん)と防災の2種類がある。開墾は土地価値を、防災は防災度を上げるもので、当主・領主の政治力に影響する。

●施(ほどこ)し
領民に作物を施し、統治度を上げるコマンド。統治度が高いと、9月の金・作物の収入が増える。新しく手に入れた領地の統治度は低いことが多い。

●輸送
金・作物を自国の領地ならば、どこへでも届けられるコマンド。軍事コマンドの移動とは異なり、隣接した国どうしでなくてもいい。

●取引
作物の売買を行うコマンド。これには物価がともない、高い・普通・安いの3段階に分かれている。高いときに売り、安いときに買うのが基本だ。

対外

●同盟
他国と不戦同盟を締結(ていけつ)、または同盟を破棄するコマンド。当主のみが実行できる。またこのゲームでは、同盟国には攻め込むことはできない。

●交渉
人物に対するものと国に対するものと2種類ある。他国の家臣または領主を自分の配下にしたり、他国に対して降伏を要求したりする。

●計略
他国の領地を荒らして、国力を下げさせるコマンド。うまく成功すると、その領地の兵士数、統治度、土地価値、防災度のいずれかが下がる。

●調達
隣接する他国の領地から金・作物を奪うコマンド。ただし、これを実行すると、当主の名声が下がってしまう。あまり行わないほうがいいだろう。

特殊

●情報
他国と自国の領地の状態や人物、アイテム、第5部隊のデータを見るときに使うコマンド。ただし、他国の第5部隊に関する情報は見られない。

●交替
領主の交替、任命を行うコマンド。政治力が高ければ生産国向き、軍事力が高ければ隣接国向きだ。人物のデータをよくみてから、配置しよう。

●委任
自国の領地をコンピュータに委任させ、統治をまかせるコマンド。直轄地(ちょっかつち)は、当主のデータの半分の能力で統治される。当主以外でも実行できる。

●探索
他国の領地の第5部隊に関する情報を手に入れるためのコマンド。実行には金5が必要で、当主が行うと、まれにアイテムが手に入ることがある。

ゲームの流れ

国を豊かにする
まず、ゲームの基本として自国の領地を豊かにするのだ。民政コマンドを繰り返し行おう。

名声を上げて部隊を増強する
強力な第5部隊を雇ったのはいいが、使いこなすには高い名声が必要なのである。

戦争をして領土を拡大する
国が豊かになったら軍備を整えて、他国に戦争を仕掛ける。軍備の手薄な国から攻めよう。

王冠と6つの宝石を集める
新しい国王となるためには、王冠と6つの宝石をひとつにまとめなければならないのだ。

全国制覇へ!!
6つの宝石と王冠ロイヤルブラッドを手に入れ、30ヵ国すべてを自国領に治め、囚われの王女アヴェールを救い出すのだ!!

領地のデータ

持っている金額。とにかく、いろいろな場面で必要になるのだから、無駄使いはしないようにしよう。

領民の支持を表す統治度。領民に作物を施すと上昇する。これが高いと、9月の収入が増加する。

持っている作物の量。これが少ないと攻め込まれたときに、不利になるから、常に気をつけておこう。

その領地の肥沃(ひよく)度を表す土地価値。民政コマンドの開発で上昇する。これが高いと9月の収入が増加する。

兵士の数。当然、戦争のときは多いほうがいいのだが、その分の作物を払えないと減ってしまうぞ。

天災イベントが発生したとき、その被害をおさえる度合いを表す防災度。民政コマンドの開発で上昇する。

人物のデータ

●政治力
これが高いと民政コマンドの「開発」の効果が上がり、対外コマンドの同盟・交渉・計略・調達が成功しやすくなる。

●軍事力
これが高いと戦争時に有利になるので、戦争をする領主に向いている。また、対外コマンドの同盟・交渉・計略・調達がしやすくなる。

●魅力
これが高いと民政コマンドの「施し」をしたとき、有利になる。また、対外コマンドの同盟・交渉が成功しやすくなる。

●名声 ※当主のみ
領土を増やすか、ラッキーモンスターによって上がり、対外コマンドで調達をするか、戦争で自国の第5部隊が全滅すると下がる。

●血縁
当主と血縁関係にあるとマークが表示される。当主が死亡したときに、血縁の人物を後継者に選ぶことができる。

●アイテム ※当主のみ
その当主が所有している宝石や王冠。これらを持っている当主を配下にしたり、持っている国を滅亡させると手に入る。

攻略!!「ロイヤルブラッド」

自分の領地を十分に知っておこう!!

敵を知り己を知れば百戦危うからず、という言葉があるように、自分の領地の状態はどのようになっているかを、しっかり把握しておこう。「情報」コマンドを使えば一目瞭然。自分で判断するのはもちろんだが、せっかく相談役というのがいるんだから、これを使わない手はない。すぐに呼び出せるので頻繁に聞いてみるといいよ。始まってすぐのころは、当然ながら国力は弱い。まずは「民政」コマンドを使って国を強くすることからはじめよう。それから、自分の家臣のなかには、どんな人物がいるのかを知っておく必要がある。その国に適した領主かどうかを、きちんと調べておこう。統治度が低いところに魅力の高い人物、土地価値、防災度が低いところに政治力の高い人物、戦争をしかけるところに軍事力の高い人物を領主にしておくのがいいだろう。人事にも気をくばるのが良い君主の条件だ。

これがメイン画面だ。月日は始まったところからの経過を表している。領地のデータはまだまだ低く、民政コマンドを使って豊かにしていく必要があるぞ

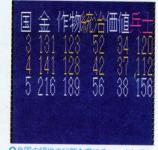
さて、このゲームは開始早々から戦争がバシバシ起こるんだ。そうなると、おちおち自分の領地だけを見ているわけにはいかないよね。「情報」コマンドは、敵の領地を何度見ても、1回のコマンドとして数えられないから、自分の領地の周りの国を全部見てしまうのが得策。

フィラからのありがたいアドバイスを無視してはいけないぞ。うんうん、わかりました

強国がそばにあって今にも攻め込んできそうなら、とりあえず兵力増強をして、攻め込まれないようにしておいたほうが安心だ。

名前	政	軍	魅	国
エラン	82	87	76	5
アルゴール	76	89	86	3
カル	76	57	77	4
ペンドラゴン	74	89	31	5
アンセルム	76	52	75	5

自分の家臣にはどんな人物がいるのかをこの一覧表でチェックだ

国	金	作物	統治	価値	兵士
3	131	123	52	34	120
4	141	128	42	37	112
5	216	189	56	38	156

自国の領地の状態を常にチェックしておこう。特に委任したあとの国をね

民政コマンドを使って国を豊かにする

戦争をしなければ、領地は広がらないが、無理して戦争をしてもいいことはない。まあ、いずれは戦争をしなくてはならないけどね。それよりも領地を豊かにすることからはじめよう。まず重要なのは、金と作物。これらは毎年9月になると徴収されてくる。このとき増える量に関係してくるのが土地価値、統治度、領主の魅力といったものだ。この数値が高ければ高いほど、収穫量も多くなるってこと。数値を高めるには、土地価値は民政コマンドの「開発」で、統治度は民政コマンドの「施し」で上げることができる。ただし、領主の魅力だけは、コマンドでは上げられない。

これらと同じくらい大切なのが防災度だ。せっかく豊かになった国を天災イベントなんかでだいなしにされては、悲しいではないか。防災度は、この被害を緩和してくれる度合いを表しているものだから、おろそかにしてはいけない。ある程度、領地が豊かになったら、この数値を上げるようにしよう。

ほらほら、フィラもこのように申しているでは、あ〜りませんか

最初は上のように弱っちい国でも、コツコツと民政コマンドで豊かにしてあげれば、ほ〜ら、もう立派な生産国になった

また、いくら自分の領地を豊かにしていこうとしても、ほかの領主たちから攻め込まれてしまっては、もともこもない。そうなる前に対外コマンドの「同盟」で不戦同盟を結んでおくといい。国を豊かにするために民政コマンドを行っていると、どこからともなくラッキーモンスターが現れることがある。逆に軍事コマンドばかり行っていると、イーヴルモンスターが現れる。こいつらのことは次のページに詳しく紹介しているのでそちらを見てほしい。

いろいろなイベントがやってくるぞ!!

ゲームを進めていくと、そのうちいろいろなイベントが起こり、ゲームを盛り上げてくれる。民政コマンドの「開発」や、「施し」を行って国を豊かにしていると、そこの国にどこからともなくラッキーモンスターが現れる。その名の通り、現れた国の領地のデータと人物のデータを上げてくれる恵みのイベントなのだ。人物のデータを直接上げるには、この他にはアイテムがあるだけだ。

それとは逆に「戦争」や、「雇用」ばかり行っていると、今度は、イーヴルモンスターが現れてしまう。領地のデータを下げたり、なかには、家臣が死んでしまうものまである。軍事コマンドを連続して行わないようにしていれば平気だ。

天災は季節ごとに、どこかに起きて、領地のデータを下げてしまういやなイベントだ。

うれしい、うれしいラッキーモンスターたち

民政コマンドの「開発」や「施し」を行っていると現れてくれるモンスターたち。その名のとおり、いいことばかりを起こしてくれるぞ。よい行いをしていると、むくわれるということだね。

ファーゴルタ

国じゅうを歩きまわって、よい行いをしている国に作物をもたらしてくれるやせ衰えた妖精だ。

ユニコーン

有名な一角獣。ユニコーンと出会うのは難しいが、出会えれば領主の政治力・軍事力を上げてくれる。

エルフ

美しい音楽を奏でる妖精の吟遊詩人。領民たちに領主を讃える歌を聞かせて、統治度を上げてくれる。

レプラホーン

青い三角帽子をかぶり、変な老人の姿をしている妖精。捕まえると、金がたくさん入った壷が手に入る。

グウレイグ

とても美しいといわれる湖水にすむ青白い顔の金髪の乙女。領主の夢の中に現れると、魅力と名声が上がる。

レッドキャップ

赤い帽子をかぶった小人。こいつが通ったあとの土地は、肥えた土地になり、土地価値が上がる。

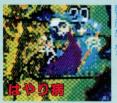
フェイ

誇りある騎士たちを育て、試し、守り、その死を見守る、若く美しい女の妖精。領地の兵士が増える。

パスハ

パラメータは上がらないが民政をしていると現れる。一度だけ戦闘に参加してくれる強力な助人だ。

天災を防げ!!

3・6・9・12月に起きるイベント。地域によって起こる天災が異なる。被害を最小限に抑えるために防災度を上げよう。後悔してからでは遅いぞ。

↑1～5国で12月に大雪が降ることがある。統治度・土地価値・防災度が下がる

←兵士数・統治度・土地価値・防災度が下がる

↑3月に火山の爆発で地震が起こる。兵士数・統治度・土地価値・防災度が下がる

←6月には台風が起こる。すべての領地データが下がる

↑9月には大火事が起こることがある。すべての領地データが下がってしまう。

いや〜なイーヴルモンスターたち

軍事コマンドばかり行っている領地に現れる。軍事コマンドは、連続して行わないようにしよう。

ブラックアニス

こいつは統治度を下げてしまう人喰い魔女。

シュリーカー

金切り声で兵士を死にいたらしめる怪物。

オヒシュキ

作物を減少させてしまう馬の姿をした水の精。

ピクシー

いたずらが大好きで土地価値を下げてしまう妖精。

ホブゴブリン

領主の前に現れて金を奪っていくイヤなやつ。

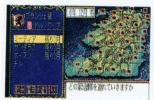
バンシー

家臣だけが一人死ぬ。領主ならば死なないのだ。

戦争をして領土を広げるのであります

領地が豊かになって、兵士数も整ったら、いよいよおまちかねの戦争をしかけよう。でも、ここでちょっとまった。あわてずに、まずは特殊コマンドの「情報」を使って敵国の状況を知っておこう。こうして調べておけば、どのくらいの兵士で攻め込めばよいかわかるってもの。そうすれば、無駄な金や作物を使わなくてすむわけだ。

攻め込める国は、隣接した、不戦同盟を結んでいない領地だけとなっている。戦闘は5種類の部隊を操作して行う。兵士は第1～第4部隊までに均等に分かれる。第5部隊は、契約をしている特別な者たちが入る。

戦場では、1日に4回(朝、昼、夕、夜)ターンが回ってくる。攻撃方法には、直接攻撃と間接攻撃がある。直接攻撃の場合には、反撃を受けてしまう。戦闘は迫力のアニメで表示される。また、オートバトルにしてしまうこともできるんだ。

最初のうちは特に、攻め込むときは第5部隊を必ず連れていこう。

さあて、やるとするかあ。画面はいたってシンプル

たのもしい6人の宝石魔術師たち

王冠からはずされた6つの宝石には、魔術師が封印されている。それを持つものに偉大な力を貸してくれる。

名前	所属	体力	攻撃範囲	台詞
ミーティア	ライル家	160	間接	・・・星が動きを変えたな。「大いなる智の血族」にこそ運命の星が輝くと我は見た。ライル家のレッドワルト侯にわが天文の知恵を授けよう。
フレイム	コーラル家	140	直接	宝石の中も飽きてきた所だ。火の国ドルノワリアの灼熱公ランフランクと手を組みあの王冠ドラゴンに今度こそ炎の引導を渡してくれるわ!!
サンダラス	ブランシェ家	150	間接	ブランシェ家のエラン殿には苦難の宿命が見える・・・されどもその瞳は希望の光を失っておらぬ。彼こそわが雷もて新王となすべきお方じゃ
マシェーティ	フェリアス家	130	直接	エセルレッドの南進をはばむイリアス=フェリアス・・・なかなかの切れ者と見たわ。この私が真空波で力を貸せば世界は彼の前にひれ伏すはず
ポイズン	モーブル家	110	間接	乱れた国を治めるには善なる心など無力に等しいですな。レアンデル様操るモンスターと私の魔術、2つの毒で乱世の毒を制してみせましょう。
チル	クリサリス家	120	直接	辺境の国アイランドにも勇者がいるようね。クリサリス伯ガッシュは武骨に見えるけどその心は純粋そのもの。私の氷の刃は彼に託しましょう。

第5部隊として契約できる戦闘のスペシャリストたち!!

宝石魔術師たち以外にも、第5部隊として戦闘に参加してもらえる精鋭たちだ。契約の際に金を払って雇う。以後は3・6・9・12月に払っていく。名声が低いと突然、暴れ出すことがあるぞ。

イシュメリア統一を目指して、戦いぬくのだ!!

舞台となっているイシュメリアは、全部で30国に分かれている。これをすべて領地にしなければゲームは終わらない。つまり、自分以外の反抗貴族たちも最終的には倒さなければならないのだ。

さあ、そろそろ領地の数も増えて、他の領主から攻め込まれることがない国ができたことだろう。そういう国は、さっさと生産国にして、より多くの収入を得るために、民政に力をいれるといい。そうしたら、他の国へ金や作物を輸送してあげよう。特に、戦争をした国や新たに領地になった国だ。領地にした後のことも考え、作物を多めに持って戦争をしよう。それから、隣接国が多い国から攻め込むのは避けるほうがいい。兵士が減ったところへ攻め込まれることが多いからだ。戦闘のポイントとしては、いかに自国の兵士を減らさずに勝てるかだ。減ってしまった兵士を、「雇用」して増やすとお金がかかるし、かといって減ったままにしておけば、すぐに攻め込まれてしまうからだ。では、どうするか？　敵を全滅させなくても敵本陣の旗を占拠(せんきょ)してしまえば、勝利となることを利用しよう。本陣(ほんじん)の周りに第2・4部隊で柵を大量に作って防御し、残りの3部隊を使い旗をとりにいくのだ。このとき第5部隊には、間接攻撃ができるものを連れていくといい。

戦争に勝利すると、たまに敵の人物を捕えることができる。その際に、相手国に身代金を要求できるのだ。金でも作物でも好きなものをふんだくろう。

↑まずい、ぬかったなあ。え～い、返り打ちにしてやる!!

柵(さく)を有効に使いこなせ!!

戦闘といっても、なにも攻撃するだけが能ではない。柵を作って敵の進撃をとめるのも1つの手だ。本陣の旗の周辺に大量に作れば、格好の防御壁になる。作れるのは第2・第4部隊だ。兵士数が少ないときはなかなか作れないぞ。

←砦の中で敵に柵を作られてしまった。外から間接攻撃だ

↑↑防御できるものがない、自分で柵を作るかな

↑おらおらおら、さっさとやられなさい!!

↑間接攻撃は反撃を食らわないからいいな

←おや、捕まえたぞ。へへっ、いただきだぜ

身代金を払え!!

戦闘の強力な切り札、第5部隊の雄姿(ゆうし)だ!!

戦争には必ず第5部隊を連れていこう。戦闘に決定的な差がでるぞ。特にオススメなのが、間接攻撃ができるやつらだ。モンスターでは、ファハン。特殊傭兵(ようへい)部隊では、ピルムス、シューター、ガンナー、といったところ。このうちファハンは、ドラゴンと一緒で攻撃できる範囲が広いのだ。

強力なやつらと契約するのはいいが、名声が足りないと暴れ出してしまうので注意してほしい。それから3・6・9・12月に、契約金を払うので、そのときに金がないと、解約されてしまう。魔術師は、一度戦争に参加すると2か月の休養が必要だ。

←稲妻攻撃をくらえ～、ドッカーン!! どーだ

←流星よ我に力を貸したまえ、アタ～ック!!

最強の対決!!

↑うおおおおおぉ、すさまじいぃ、超ド級の迫力だ～!!　まったく、こいつらにかなうヤツなんて、いるわけないよな

←ファハンは攻撃範囲が広くていいぞ。絶対に契約すべきだね

↑ガンナーの攻撃力はピカイチだ。こいつともぜひ契約を結んでおきたい

FAN ATTACK

今月は樹羅区を攻略だ!!

ILLUSION CITY 幻影都市

イリュージョンシティ

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
発売中

媒体	2DD×8 ♪
対応機種	MSX turbo R
VRAM	128K
セーブ機能	PAC/ディスク
価格	9,800円

ローランド製の「CM-32L」と「MT-32」のMIDI機器およびマウスに対応

ますます激しくなりそうな予感の、反魔天教集団と魔天教組織の戦い。魔天教の野望を打ちくだき、誘拐されてしまったシャオメイを救けだすのだっ!

まずは前回までの復習だ

さあ樹羅区を攻略! といきたいところだけど、まずは前回攻略分までのおさらいだ。

魔天教組織に誘拐されてしまったシャオメイを救おうとする主人公の天人(ティエンレン)と、その仲間たち。天人はダウンタウンに暮らし、魔物退治を商売としている男だ。俗にダイバーと呼ばれている。

ここが天人のアパートの部屋だ

天人と美紅って本当は仲がいいのかな?

天人たちは、シャオメイをさがしていくうちに、魔天教組織の中でも高い能力と権力を持つ8人のメンバーで構成される魔天八部衆の1人、南天リーに誘拐されたことをつきとめるんだけど、コイツがなかなかのツワモノで、天人たちは南天リーにほんろうされっぱなし。行動をともにしていた美紅(メイファン)まで誘拐されてしまうありさま。急拠、美紅を救いだすことになった天人の前に現れた西天フェイ。コイツも魔天八部衆の1人だ。なんとか西天フェイをたおし、美紅を救いだしたときには南天リーは、手がかりひとつ残さず消え去っていた。

西政区のボスは、西天フェイだった

というわけで、ふりだしにもどってしまった天人たちの前途は多難なのであった。

助けてくれる仲間たち

ときどき、天人がこまっていると、タイミングよく登場して助けてくれる仲間がいるぞ。もうだめっ! ってときに登場するもんだから、最高にうれしい。

謎の薬師カイ。この人物がパーティに加わってくれるとうれしいんだけど

西政庁の攻略最短ルート

右は、前回までに攻略した西天フェイまでの最短ルート。途中でよりみちをしないで遊んだ場合だけどね。でも、あまりお勧めしたくない。できるだけよりみちをして、いろんな人の話を聞いたほうが絶対に楽しいぞ。

天人のアパート → 老師の家 → 桃源酒家 → クーロン地区 → DANGER ZONE(デインジャーゾーン) → SIVA本社ビル → 西天フェイを倒す!!

あらたな仲間が待っていた！

西天フェイから美紅を助けだしたところまではよかったんだけど、かんじんの南天リーに逃げられてしまった。シャオメイを誘拐していった南天リーに、シャオメイを誘拐した理由と、居場所を聞きだそうとしていたのに……。残念!!

とにかく、次の行動を起こさなくちゃはじまらない。みんな、西天フェイとの戦いで傷ついていることもあるし、とりあえず老師の家にもどり作戦会議でもしようじゃないですか。

と、老師の家にもどってみると、意外な訪問者がいた。彼の名はカッシュだ。どうやら老師の古い友達らしい。もともとは、どこかの某大国の兵士だったという話だ。

カッシュは、天人と美紅がまだ赤ん坊のころに会ったことがある。なんてことをいっているけど、もちろん天人と美紅はそんなことは覚えちゃいない。

そして、カッシュが老師の家を訪ねてきた理由を聞いてみると、なんでも、タオ・ホーとなのる人物から、天下たちの支援をするようにいわれてきたというのだ。そして、この戦いに参加することで、カッシュ自身の目的も達成できるらしい。

そのうえ、カッシュったらずうずうしいことに、報酬はあと払いでいいよ、とか、勝手に決めっちゃってる。誰も頼んでなんかいないのに……。でも強そうだし、まあいいか。心強い仲間がふえたわけだよね。

しかし、タオ・ホーって誰なんだろう？　敵じゃないと思うけど、なんだかとっても気になっちゃうな……。

↑みんなの留守中に、訪ねてきた頼りがいのある男。彼がいれば、これからは楽ができる!?

↑カッシュさん、タオ・ホーって誰ですか？

↑はいはい、こちらこそよろしく！

人間兵器カッシュ

数々の修羅場をくぐり抜けてきたためか、その肉体の多くは人工パーツになっている。老師とは、そのころに知りあった。心を持った戦闘マシーンだ。

←こんな顔をしてるけど、とてもやさしいおじさんなのだ

ホウメイがいなくなっているぞ…!?

カッシュの訪問があったせいなのか、それになかなか気がつかなかった。

戦闘に参加することができないからといって、シャオメイの妹のホウメイを武術の修行をしているようにと、老師の家に置いていったはずなのに、そのホウメイがいなくなっていたのだ！　ホウメイは書きおきを残していて、そこには「樹羅区へいきます」と書いてあった。カッシュによれば、近いうちに樹羅区で魔天教の大がかりな儀式があるという話なのだ。

ホウメイは、そこに姉のシャオメイがいるのではないかと思い、老師の家を飛びだしていってしまったのだろう。女の子1人で行くなんて無謀だっ！

老師は、ホウメイには武術の素質があるから、そうかんたんにはやられたりしないだろう。なんてことをいっているけど、女の子が1人でいって安全な場所のはずがない。

このままだと、シャオメイどころか、ホウメイの身にも何かが起こりそうだ。なんとかしなくては!!

天人、美紅、カッシュの3人は、ホウメイのあとを追い、急いで樹羅区へと向かった。

↑1人で行ってもどうにもならないのに

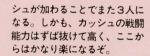
↑その儀式にはシャオメイが……

ここからはこの3人だ

アイザックも南天リーに破壊されてしまい、今まで2人のパーティで戦っていた。これがけっこう負担だったんだけど、カッシュが加わることでまた3人になる。しかも、カッシュの戦闘能力はずば抜けて高く、ここからはかなり楽になるぞ。

そのころシャオメイは…

魔天教の儀式も終わり、今はめだった活動はしていない。シャオメイは魔天教組織の一員となったのか、2人の侍女を従えて幻影城の主のように振る舞っている。シャオメイは魔天教のいう理想郷実現のために、力を貸すつもりなのだろうか？　そんなとき、実験体ノイに出会うのだが……。

アイレンさん　新しい情報はないですか？

いなくなったホウメイをさがすためにも、樹羅区の情報が必要だよね。それに、樹羅区に行くにはめんどくさいインナー登録をしなくちゃならないんだけど、やり方がわからない。こんなときはアイレンに聞くのがイチバン！

天人たちは、さっそくアイレンのもとへと向かい、事のすべてを話そうとすると、アイレンの方から樹羅区のことを話しはじめた。なんでかな？　と思ったら、ホウメイに樹羅区に行けばシャオメイに会えるかもしれないって教えちゃったんだって。アイレンも悪いと思っているはずだけど、そりゃないよ。

話のほうはどれも興味深いものばかりで、かなり役に立ちそうだ。

どんな内容かというと、樹羅区っていうのは表向きは自然保護区ってことになっているんだけど、その奥には魔天教組織が行っている生体実験の失敗作がはいずりまわっているっていうウワサがあるとか、西天フェイが死んでも魔天教組織の体制にはなんら影響なくて、組織にとって問題となっているのはダーサの像を天人にうばわれたことのようだ、などなど。

天人は、樹羅区をおさめている樹羅帝ヴァーラについて聞いてみたが、ＳＩＶＡの幹部リストにないのでわからないらしい。ちょっと気になるなあ。

おわびの意味もあるのか、樹羅区へのインナー登録をタダでやってくれた。さあ、ホウメイを追って樹羅区へ急げ！

にぎやかーっ

いつもにぎやかな桃源酒家の店内。これだけ人気のある店だと、儲けも多いんだろうなあ

桃源酒家のオーナー。カッシュのことがお気に入りみたい

えーっ！　なんかいいことあったの？

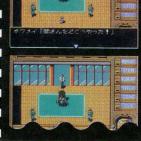
天人がアパートに帰ると!?

RPG(ロールプレイングゲーム)には宿屋があって、そこに泊まって体力の回復をするのがあたりまえみたいになっている。この『幻影都市』にも、もちろん宿屋があってそこに泊まることで体力の回復ができるようになっているんだけど、それだけじゃない。なんと、天人が自宅のアパートに帰ることでも体力の回復ができてしまうのだ。おもしろいでしょ？

みんなも家に帰るのかな？

シャオメイと南天リーの関係とは？

シャオメイは、あいかわらず幻影城で暮らしている。それも、かなりよい待遇でのようだ。いつでも逃げだすことが可能のようだけど、そんなそぶりはまったくない。それどころか、南天リーと親しいようだ。シャオメイと南天リーは、次にいつ会うのか確認しあっている。2人のために会うのか、それとも、また行われる魔天教の儀式のために会うのか。どちらにせよ、おたがいに必要としていることは確実のようにみえるが……。

ホウメイが樹羅帝ヴァーラにつかまった！

天人たちの心配は的中した。姉のシャオメイをさがすために樹羅区へやってきた妹のホウメイは、この地区を治める樹羅帝ヴァーラに捕らえられてしまった。姉さんを返せっ！　というホウメイの言葉には、まったく耳をかそうとしない。樹羅帝ヴァーラは、ホウメイを救いにくることがわかっている天人たちを待って、そのときにいっしょに始末することにした。ひとまずホウメイを監禁しておくことにしたのだった……。

ホウメイ救出作戦開始

天人たちが、樹羅区行きのエレカーに乗って最初に来ることになるのが、このサイクンの街だ。ここは下層区域にある街で、ここにある上層区域まで直通のエレベータを使って上に行くと、そこが目的の樹羅区だ。このエレベータを使うために、桃源酒家のアイレンにインナー登録してもらったというわけ。

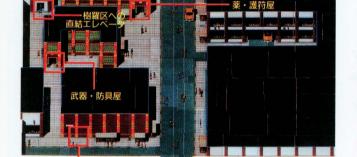
とりあえず、この街で魔天教組織に関する情報を聞きまくるといいかも。けっこうおもしろい話が聞けるよ。なかには、今の段階じゃ役に立たない情報もあるけど、とりあえずメモでもとっておくといいかも。

さて、ここまでにどのくらいレベルアップをしてるかな？この『幻影都市』では、敵の魔物がいる地域が決まっていて、しかも、いくらこちらに向かってくるといっても、敵の姿が見えているためにヒョイヒョイよけてばかりで戦闘をあまりしていないなんて人もいるんじゃないかな？　まあ、敵と重ならないと戦闘に入らないんだから、ついよけてしまう気持ちもわからないではないけどね。

しかし、ここから先で戦うことになる魔物たちは相当に手強いぞ。もしレベルが低いと感じることがあったら、西政区のクーロンの街までもどってレベルアップしておくことをお勧めしておこう。ほんの少しのレベルアップで十分。そんなに苦痛に感じることもないはずだよ。レベルアップとともに、購入できる武器、防具類が増えていく『幻影都市』ではレベルが足りないばっかりに、どんなにお金があっても購入できないなんてことがあるのだ。

ホウメイ救出の際にはレベルアップをお忘れなく。

道路のまん中を歩っちゃいけないぞ！

サイクン地区

「幻影都市」名物占いおばさん!?

ゲーム中のどの街にも最低1～2人はいるのが、この占いをしてくれるおばさん(おじさん？)なのだ。特別重要な話が聞けるわけじゃないし、お金を取られるわけでもない。まったく意味不明のことをいうこともある。もしかしたら魔天教組織からのまわし者だったりして

何をいっているのかさっぱりわからない

植物園の廃ビルに急げ!!

サイクンの街で聞いたところでは、植物園にある廃ビルで何かがおこなわれているらしい。ホウメイはそこにいるのか？

急いで植物園に行ってみると、そこは見たこともない巨大な植物だらけ。しかも、見るからに毒を持っていそうな異様な植物だ。どんどん奥へ進んでいくと、地面に血の跡が……／　まさかっ‼　天人たちは、ホウメイの無事を祈りつつ廃ビルへと足を踏みいれた……。

廃ビルの中は魔物でいっぱいだあ。ホウメイの所までもう少し／　ここにいる魔物の種類はそれほど多くはないんだけど、それぞれの魔物がかなり強くなっているようだぞ。

なんとか屋上までたどりつくと、そこにはロープで縛られたホウメイが。ただし、そう簡単には救出できそうもない。大きな黒ヒョウが立ちふさがっていて近づけないではないか。

天人がホウメイに手を差しのべようとすると、いきなり黒ヒョウが襲いかかってきた。動きがすばやくて、なかなか攻撃が当たらない。もう一息のところで逃がしてしまった。残念／

ここが廃ビルの屋上だ

あっ／　黒ヒョウが逃げるぞっ!!

植物園で迷わない方法

植物園の中は、けっこう入り組んでいて迷いやすい。でも、簡単なことに気がつけばまったく迷わないで、スイスイ廃ビルまでたどりつけるのだ。それは、血の跡をたどっていけばいいだけ。問題は、最初の血の跡がどれなのか見分けられるかどうか。簡単でしょ。

天人の足元にあるのが、血の跡だよ

シャオメイ怒る!

以前、魔天城の中で苦しんでいたところをシャオメイに助けられた実験体ノイが月琴明王ヤマに殺されてしまった。シャオメイにとっては、失敗した実験体とはいっても命あるものには違いないのだ。シャオメイは、魔天教のやり方に疑問を感じはじめた……。

老師の家へ

精神的にも肉体的にもまいってしまったのか、ホウメイはひどい熱をだしてしまった。

ホウメイは、単独行動はチーム全体をも危険にさらすことになるぞ／　とカッシュにお説教をされてしまった。

そして、老師に黒ヒョウのことを話すと、なぜとどめを刺さなかった／　と、今度は天人たちがお説教されてしまった。まあ、誰にでもあやまちはあるもので……。

どうなるにせよ、黒ヒョウにとどめを刺しておかないと、あとがやっかいだとの老師の判断

⇧だいじょうぶだと思うけど……

⇧そうか、あそこで捕まったのか

から、もう１度、樹羅区の植物園に行くことにした。

でも、ホウメイは魔天教演舞堂で捕まったといってるんだから、黒ヒョウのことは気にしなくてもいいような……。

⇧ここでシャオメイの儀式があったのだ

こんな敵がウジャウジャいるぞ

今回攻略しているサイクンの街から、樹羅区までの間に登場する敵の魔物は全部で５種類いる。ちょっと少ないかなと思うけど、これは、その地区のイメージにあう魔物が登場するようにしているからだ。今回の魔物の中で、いちばんイヤな魔物はウイップ。体を巻きつけてくる攻撃には泣かされるぞ。

ヘッド・ハンター

見ての通りのサルだ。人の頭を狩って、コレクションを楽しむ。へんな魔物だ

ハンマー

突然変異から生まれた象の一種である。獲物を見つけると何度も突進してくる

コロニー

まん中の大きいヤツが女王バチのコロニーで、まわりにいるのはスティンガー

ソリッド

超硬度の殻をもつハリネズミのような魔物だ。口から吐くとりもちで狩りをする

ウィップ

巨大なミミズの魔物で、植物園の主のような存在。くわしいことはわからない

樹羅帝ヴァーラを倒せ!!

またまたやってきた植物園。目の前を黒い影が横切っていく。黒ヒョウがいたっ／　どうやら廃ビルに逃げこんだらしい。天人たちもあとを追ったのだが、黒ヒョウはどこにもいない。しかたなく外に出ると、植物園のさらに奥への道を発見／

その奥には別の植物園が広がっていた。あたりを調べると細い通路があった。天人たちは、

⇧やっと樹羅帝ヴァーラを見つけた

その先にいる何かの存在を感じながら奥に進んでいった。

すると、そこには樹羅帝ヴァーラが／　天人たちの攻撃と樹のダーサの術。どちらも死力をつくしての攻撃だ!!

かろうじて勝った天人たちだが、樹羅帝ヴァーラの言葉が引っかかる。魔物たちは、自分たちの領域を守ろうとしただけだったのだ、という言葉に……。

⇧そりゃ、人間だって悪いんだけど……

樹羅帝ヴァーラ

魔天八部衆の１人。樹羅区を治めているとはいっても何もしてはいない。森と獣に囲まれて気ままな生活を送っているといったほうがいいかもしれない。樹のダーサの術を使う。

⇦かわいい顔をしているけど、ダーサの術を使う強い女性

⇧みんなで力をあわせれば、樹羅帝ヴァーラごときに負けるはずはない／

樹の力が解放される

魔天八部衆をたおすとダーサの像と呼ばれる像が手に入る。この像には天人の力を増幅させる何かが封印されているのだ。像の封印を解くごとに天人は強くなる

ダーサの像を取ろうとする天人

ダーサの像を見つめているが……

天人たちをやさしい光がつつむ

頭から足のほうへ光の輪がぬける

武器・防具・アイテム一覧表

下にズラッと並んでいるのが、『幻影都市』に登場する武器、防具などのアイテムリストだ。ただし、これで全部じゃないんだからおどろきだ。他にもいろいろとあるんだけど、今月は誌面のつごうでこれだけしか紹介することができなかったのがとっても残念。

中でも特におもしろいものとして、武器商人ドクの店でしか売っていない武器がある。

どんなものを売っているかというと、コルトガバメントとか、S&W44マグナムなんていう実在する銃器類ばかりをあつかっているのだ。これは、ドクの趣味なんだそうだ。

こういった物に興味のある人にはたまらない魅力があるんじゃないだろうか。

今回、紹介できなかったぶんは、次の機会にイッキに紹介するのでお楽しみに。

●武器リスト

武器名	価格	説明／効果	レベル
ハンドガン	70H$	主人公が最初から所持している銃	1
サブマシンガン	145H$	連射のみ可能な、対集団用小機関銃	5
ハンドレーザー	550H$	超電導分子レーザー銃	10
ハンドブラスター	1370H$	熱線銃	15
リコイレスガン	1830H$	大口径の弾を小さなショックで発射可能な、無反動銃	20
ケイブロー	6120H$	弾に気を乗せ相手を粉砕する、気功拳銃	20
ショットガン	250H$	散弾銃	5
ライフル	815H$	命中率が高い長銃	10
マシンガン	1320H$	ライフル弾をばらまく、対集団用機関銃	15
アサルトライフル	1700H$	命中率の高い突撃長銃	20
ブラスターショット	5100H$	熱線が相手をおそう、熱線長銃	20
ナパーム砲	1400H$	炎がすべてを焼きつくしてしまう銃	25
ショットキャノン	3640H$	多数の散弾が敵に穴をあけてしまう散弾砲	10
レーザー砲	6050H$	ハンドレーザーの大型版	25
ブラスタキャノン	10000H$	大きな威力の大口径熱線砲で、ブラスタ系最高武器	25
リニアキャノン	14000H$	高加速エネルギー体が敵をつらぬく電磁弾体加速砲	25
荷電粒子砲(かでんりゅうしほう)	20000H$	プラズマ化した原子核を電磁加速して発射する粒子ビーム砲	25
モノポール重力砲	30000H$	全ての敵に大ダメージをあたえる強力な重力縮退弾砲	?
ミニ・フレーマー	580H$	近距離用の火炎銃	1
バックショット	800H$	威力の大きな大散弾銃	1
フレームガン	1800H$	火炎を連続して放射可能な火炎放射銃	5
ヘビーマシンガン	2900H$	大口径の弾をばらまく対集団用強力兵器	10
ガトリングガン	4900H$	1秒に20〜30発の弾をばらまく重機関銃	15
対戦車ライフル	8500H$	ウラン238を弾頭として使用するATライフル	20
シリンダーナックル	1200H$	弾丸のパワーとパンチで敵をたおすアームパンチ	10
パイルドライバー	4800H$	アームパンチの強力版	15
アイアンクロー	5900H$	鋼鉄の爪が敵を引き裂く	20
アームクロー	10020H$	重力強化された剛碗の爪	20
サンダークロー	14040H$	雷の力を秘めた爪	25
ドラゴンクロー	20050H$	水龍の力を秘めた爪	25
八角棒(はっかくぼう)	80H$	達人があやつれば必殺の武器になる樫の木の棒	1
若木の杖(わかぎのつえ)	150H$	若木の力を借りて邪を打つ	1
如意棒(にょいぼう)	9020H$	これを装備すると棒を思いどおりにあやつれる	20
白蛇の杖(はくじゃのつえ)	12030H$	白き蛇の守りを受けた杖	25
地脈の杖(ちみゃくのつえ)	13880H$	地脈の力を受けて破壊力とする	25
ソニックブレード	2900H$	高周波振動の大剣	15
レッドホット	5200H$	熱で敵を焼き切る高発熱体の長刀	20
レーザーブレード	8400H$	最高の切れあじを持つレーザー刀の大剣	25
地殺剣(ちさつけん)	9700H$	地の力を破壊力とする七支の太刀	25
轟雷剣(ごうらいけん)	12300H$	刃が八又に分岐した奇妙な剣	25
雷々剣(らいらいけん)	4200H$	所かまわず雷が落ちる恐ろしい剣	?
仏心剣(ぶっしんけん)	1000H$	敵をたおせないうえに、体力を回復させてしまう剣	?
斬糸(ざんし)	250H$	敵を切り裂く鋼鉄の糸	1
高分子化斬糸	5700H$	炭素繊維の糸	20
高周波斬糸	11100H$	激しく振動しながら敵をおそう糸	25
超金属斬糸	18900H$	ルナタイトでできた糸	25
繊維化超金属斬糸	48000H$	ルナタイトを繊維化させた糸	30

●防具リスト

防具名	価格	説明／効果	レベル
スーツ	50H$	始めに身につけている一般着	1
マーシャル・ウェア	160H$	スーツより多少防御力のある軍服	1
ブレットプルーフ	520H$	防弾チョッキだが、防御力はあまり期待できない	1
ボディアーマー	1290H$	鋼鉄製の防弾装甲で少々重い	5
セラミックコート	2750H$	軽くて強いセラミック製の装甲	10
チタンアーマー	5020H$	かなりじょうぶなチタン製	15
バイルドアーマー	8400H$	セラミックやチタンの層でできているじょうぶなよろい	20
バトルスーツ	11500H$	全身を被うため、防御力は高い	25
ルナタイトスーツ	17400H$	すばらしい防御力をほこる超金属のよろい	25
カーボナイザー	260H$	耐火効果のあるカーボンコートのよろい	5
アイアンスレイプ	820H$	パワーアップの効果があるが、すばやさがダウンする	10
ファイアプルーフ	1780H$	炎と熱に強い耐火服	15
ラピッドアーマー	3500H$	すばやさがアップする	20
パワードスーツ	9650H$	おどろくほどのパワーアップをする強化服	20
道衣　(どうい)	155H$	老師の服	1
仙道衣 (せんどうい)	6400H$	仙人によって作られたらしい老師の服	20
神道衣 (しんどうい)	9920H$	神仙によって作られたらしい老師の服	20
レーザービーマー	400H$	攻撃の命中率がアップする	1
ヘッドギア	1000H$	頭部をつつみこみ、外気の影響を除去する	15
タオバンド	4000H$	頭にまくことで、のどのチャクラを活性化する	25
アジーナバンド	8000H$	頭にまくことで、ひたいのチャクラを活性化する	30
サハスラーバンド	15000H$	頭にまくことで、頭のチャクラを活性化する	30
パワーグローブ	600H$	1ランクパワーアップする強化手甲	10
スーパーグローブ	5700H$	2ランクパワーアップする強化手甲	20
ハイパーグローブ	9000H$	3ランクパワーアップする強化手甲	25
マグネットリング	900H$	電磁場発生リング	10
フィールドリング	4700H$	防御フィールド発生リング	25
ルナタイトリング	9500H$	揚力場発生リング	25
レザーブーツ	120H$	皮のブーツ	1
プロテクトブーツ	430H$	装甲ブーツ	15
セラミックブーツ	1650H$	セラミックの装甲ブーツ	20
ルナタイトブーツ	13200H$	体の動きが軽くなる反重力ブーツ	25

●アイテムリスト

アイテム名	価格	説明／効果
救丹　(きゅうたん)	30H$	50HP(ヒットポイント)の回復
銀丹　(ぎんたん)	300H$	100HPの回復
金丹　(きんたん)	6000H$	300HPの回復
神丹　(しんたん)	50000H$	HPの完全回復
導気丸 (どうきがん)	2100H$	100MP(マジックポイント)の回復
仙気丸 (せんきがん)	12000H$	200MPの回復
神気丸 (しんきがん)	60000H$	MPの完全回復
覚丹　(かくたん)	20H$	目覚まし
活神丹 (かっしんたん)	30H$	まひ回復
毒消丹 (どくしょうたん)	15H$	毒回復
冷心丹 (れんしんたん)	40H$	混乱の回復薬
延寿丸 (えんじゅたん)	65000H$	HP・MPともに完全回復

※注意／上記のリストは開発途中のデータですので、製品版と異なる場合もあります。なお、レベルとは購入時の最適レベルです。

FAN·ATTACK

ソーサリアン、戦国時代で大活躍

戦国ソーサリアン

SORCERIAN

追加シナリオ『戦国ソーサリアン』がついに発売！ 日本の戦国時代を舞台に、戦国大名に乗り移った魔物と戦いを繰り広げるぞ！

ブラザー工業（タケルでのみ発売）
☎052-824-2493（タケル事務局）
発売中

媒体	2DD×3 ♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	4,800円

遊ぶためには「ソーサリアン」基本シナリオが必要。ターボRの高速モードに対応

日本の魔物を征伐(せいばつ)するぞ!!

『ソーサリアン』がMSXに移植されて、もう半年が過ぎてしまった。基本シナリオをクリアしてしまい、追加シナリオの発売を待っていたところに、『戦国ソーサリアン』が発売！ それも他機種では別売だった『ユーティリティ・システム』が付属しての発売というから、とってもうれしくなってしまう。

『ソーサリアン』は、その基本システムを持っていると、つぎつぎに発売される追加シナリオを買いたしていくだけで、末長く遊べてしまうというシステムだ。他機種では『ギルガメッシュソーサリアン』、『宇宙からの訪問者』など、いろいろなシナリオが発売されている。MSXでは最初の追加シナリオとして、『戦国ソーサリアン』が発売ということになったのだ。

『戦国ソーサリアン』は、中世のヨーロッパを舞台としたような基本シナリオとは違い、戦国時代の日本が舞台になっているというもの。戦国時代の有名な武将に乗り移った魔物を、ソーサリアンたちが、つぎつぎに征伐していくというものだ。

登場する武将は、武田信玄、織田信長、豊臣秀吉、真田幸村、徳川家康という戦国時代を代表する武将たち。日本の平和のためにソーサリアンたちが戦うというのも、なかなかおもしろい設定だよね。

『戦国ソーサリアン』では5本のシナリオのストーリーが少しずつ関連をもっているのだ。シナリオ1での登場人物がシナリオ2で重要な役割を持ったり、シナリオ2の登場人物がシナリオ3に現れたりと、ちゃんとシナリオ1から解いていくのが無理なく進む秘訣なのだ。

さて、今月は、シナリオの1と2を攻略する。誌面の関係でシナリオ1は、くわしいマップが載せられなくなってしまったが、そのかわり、マップにアイテム名などくわしく書き込んだので参考にしてほしい。それでは、はじめるぞ。

ユーティリティディスクを使わないと…

ユーティリティ・システム。これは道具を買ったり、名前を変えたりといったことができるものなのだが、いちばん大きな役割は、システムの拡張ができるということだ。基本システムのまま、『戦国ソーサリアン』をプレイすると……。とてもゲームなんかにならないのだ。

↑ユーティリティデスクを使わなかったばかりに、こんな画面に……

↑シナリオは、すこしづつ関連している。もしかすると、この人とまた会うかも

◆マップの見かた

つぎのページからのる攻略マップのかんたんな見かたを、説明しておこう。下の例1にあるように数字はマップのつながりを表している。例2のようなものは、アイテム、人名など重要なもの。武田信玄の章ではマップのつながりを矢印で示していることもある。

例1 ①←→①
例2 滝川

武田信玄の章

STORY

西暦1572年。甲斐の国の武将・武田信玄は、最大の敵である越後の上杉謙信と対立しながらも、甲斐、遠江、駿河そして信濃の一部まで攻め込もうとしていた。京への進軍をはじめたとき、織田、徳川の連合軍が、それを阻止しようと立ち上がったのだった。織田、徳川連合軍と武田軍は三河の三方が原でぶつかった。武田軍の強さは、まるで魔物でも乗り移ったようで、つぎつぎに勝利していったのだった。このようすをペンタウァの偉大な魔法使いエティスは、水晶玉を使い見ていた。そして、つぶやくのだった。「武田信玄の背後に、魔の気配を感じる……」

スタートして、しばらくいくと滝川という人物が傷つき倒れている。話を聞いたら村へと急ごう。村は盗賊によって、被害を受けているようだ。木こりの与作が教えてくれた情報をもとに、森を通って盗賊を倒しに行こう。盗賊を倒したら「山伏の荷物」と「ベルベーヌ」、「小さな鍵」を手に入れ、村に戻る。盗賊を倒すと村人の反応が変わるはずだ。森の中で会った雲海が村に現れたら、「山伏の荷物」を返そう。「魔除のおふだ」をくれる。

村の大きな家では、米蔵を開けて「お米」をくれる。お米は、おなかがすいている人に分けてあげよう。お礼にくれるものは「傷薬」。これを滝川にあげると「家紋入りの小刀」をくれる。地下道を通り「金塊」を手に入れ、これと交換で、信玄の本陣に入るのに必要な「消え去り草」が手に入る。

滝川　傷薬を渡すと家紋入りの小刀をくれる

阿修羅

3つの顔と6本の手を持つ悪神。床と壁の毒槍を壊してからでないと攻撃できない。

雲海

林がつづく

地下道

お米とベルベーヌを渡すと傷薬をくれる

武田信玄

山伏の荷物

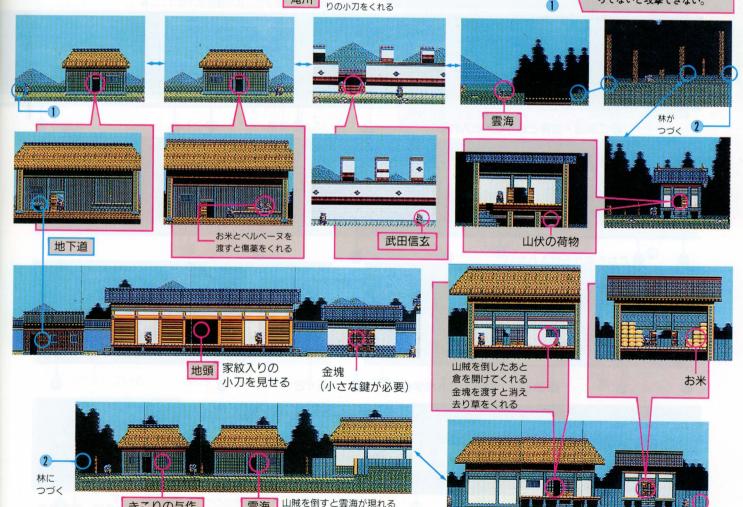
地頭　家紋入りの小刀を見せる

金塊（小さな鍵が必要）

山賊を倒したあと倉を開けてくれる　金塊を渡すと消え去り草をくれる

お米

林につづく

きこりの与作

雲海　山賊を倒すと雲海が現れる　山伏の荷物を渡すとおふだをくれる

ベルベーヌ　小さな鍵

織田信長の章

このシナリオでは、シナリオ1で登場した滝川と雲海が再び登場する。

家をつぎつぎに尋ねて行くと、「かんざし」を盗まれてこまっている漁師の茂吉がいた。話によれば、ひげづらの男が怪しいようだ。その「かんざし」を質屋で見つけたが、お金を持ってこないと返してくれないという。ひげづらの男を捕まえて、問い詰めると「小銭」の隠し場所を白状する。五条大橋で「小銭」を見つけ、質屋に行くと「かんざし」を返してくれる。「かんざし」を茂吉に返すと、茂吉の親戚だという鍛冶屋の吉蔵は、お礼に「ノミ」を作ってくれる。この「ノミ」を使い大工の万作が「木彫りのハスの花」を作ってくれるという。ただし、2日間待たなくてはならない。キリスト教学校で泊めてもらおう。

シナリオ1で滝川と約束したことを実行して、ひと晩たつと滝川と会うことができる。滝川は、織田信長の家臣なので、信長に会わせてくれる。信長に会ったあとだと、入れなかった二条城にも入れるようになる。「木彫りのハスの花」ができあがると、万作にお金を要求されるが「ノミ」と交換することで解決。本能寺の法念に届けよう。

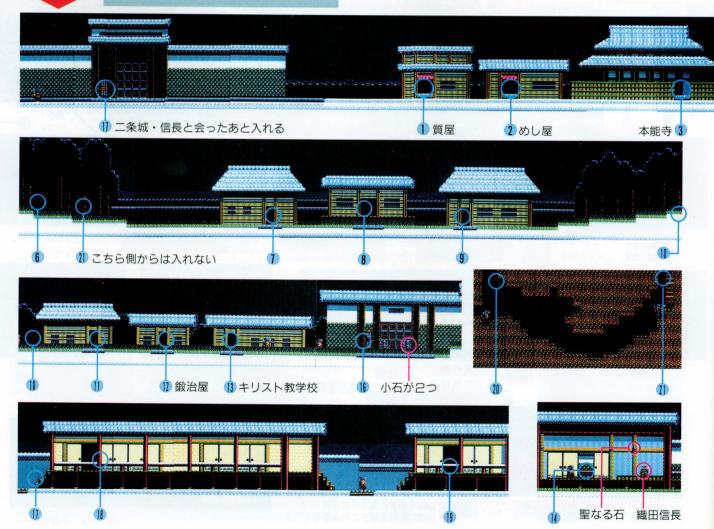
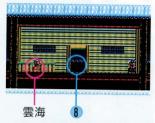
シナリオ1で登場した雲海が瞑想からさめて、滝川の身の危険を予言した。大工の万作から聞いた隠し部屋の情報をもとに二条城に行くと、滝川の死体と血で書かれたメッセージ、そして「せんす」が落ちていた。この「せんす」を本能寺にいる信長に見せると、自分の物ではないと強く否定する。だが、雲海がくれた「おふだ」を信長に見せると、ようやく正気に戻った。

そのとき、明智光秀軍に周囲を囲まれ本能寺の変が起こった。「木彫りのハスの花」を使い、いっしょに地下の通路から逃げる

STORY

尾張の武将・織田信長は、駿河、遠江、三河を領地とする大名だ。西暦1560年、桶狭間の合戦において、わずか3千余りの兵で、2万5千の兵をひきつれた今川義元を打ち破ってしまった。その後、信長の快進撃は止まることを知らず、1573年には将軍・足利義昭を都より追放し、室町幕府を滅ぼしたのだった。そして、1582年には宿敵・武田（勝頼）を天目山の戦いでみごと打ち破り、いまやその領地は本州のほぼ半分になろうとするまでになった。そのようすを遠くペンタウァの地より水晶玉で見ていた魔法使いエティスは、そのあまりの凄まじさに、信長の背後から魔の気配を感じとったのだった。

エティスから、この話を聞いたソーサリアンたちは、大急ぎで信長の本拠地である安土城に向かうのであった。

START

よう信長に勧めるが、結局本能寺にとどまり殺されてしまう。町での情報によると明智光秀は、織田信忠を追って二条城に向かったらしい。二条城に着くと明智光秀の兵がたくさんいる。こいつらには魔法がきかないので剣で切るしかないぞ。奥に進んでいくと、ついに明智光秀を発見！　その奥の部屋で風神、雷神との戦いだ。ところが風神、雷神を倒しても復活してしまうのだ。雲海がいうには「聖なる石」が必要だという。再び風神、雷神との対決。そのとき、「せんす」の中から「黒い鍵」が落ちてきた。安土城に戻り「聖なる石」を手に入れれば風神、雷神を倒すことができる。

2 ひげづらの男

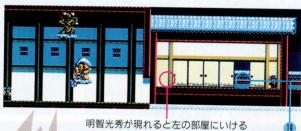
15 滝川

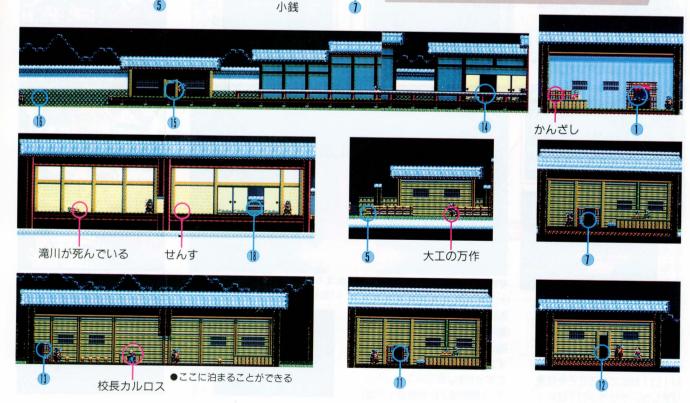
雲海 8

漁師の茂吉 9

3 法然 4 4 20

●ここに現れた信長におふだを見せると本能寺の変

明智光秀が現れると左の部屋にいける 19

風神・雷神

不死身の体を持った双子の悪魔。風玉で攻撃してくる風神を倒さないと、雷で攻撃してくる雷神には攻撃することができない。しかし、いったんは倒せるが、すぐに復活してしまうので、「聖なる石」で封印しなければならない。

●ここに泊まることができる

今月のプレゼント

今月のゲームプレゼントは前号にひきつづいて、ガゼルの塔の技の小林博史に決定した。テレカのほうはイラストを描いてくれたKONEと治田弘樹にプレゼントだ。

ゲーム十字軍

CONTENTS

★付録ディスクで右の梅麿作CGが見られるぞ。

→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

大分県・KONE

ゲームのぞき穴

ガゼルの塔

4つの隠しメニューの大技を発見したぞっ！

このメニューを出すには1月号のデバッグモードで「どこでもいどう」ができるようにします。そして堀のなかのある場所に行くとウィンドウが開きます。

(愛知県／小林博史・?歳)

➡地下一階からラストまで移動できる

➡デバッグモードにしてからじゅういどうをONにする

⬅ボスを選んでワープする

⬆➡にせラトクとの戦いだ。負けてたまるか

⬅フレイやピクシーのグラフィックが見られる

⬅なんと全部のアイテムを手に入れることができてしまう

⬆ブロックとブロックのつなぎ目を目安にして堀のまん中あたりをさがすと見つけやすい

オープニングをMIDI音源対応にする技だ

ガゼルの塔のオープニングがMIDI対応になることを発見しました。やり方はDISK1を入れて、(M)を押しながら起動するだけです。FM音源とは違ったオープニングが味わえます。できる機種はA1GTだけですけどね。

(愛知県／小林博史・?歳)

⬅音源がMIDI対応となると雰囲気が変わる

通り抜けできます

通り抜けできますが以下のように一新して復活するのだ。①質問ハガキを「通り抜けできますQ」係まで送ってもらい、そのなかから選んで掲載する。②質問の答えを知っている人は「通り抜けできますA」係まで詳しい解説つきのお答えを送る。③答えが掲載された人には1か月の潜伏期間をおいたのち当社規定の原稿料をお支払いするのだ。では質問を見てみよう。

ソリッドスネーク

Q　BlackColorを倒して、グリーンベレーを尾行して、レベル2のままハインドDのところへ来てしまった。説明書ではレベル2であと無力化ガスとリモコンミサイルが取れるはずだが、どこにあるのか教えてちょうだい。ちなみにカードは1と2しかありません。ぼくはゲームソフトは買ってもらえず、クリスマスに1つだけ買っていいといわれこのゲームを買いました。これが全然進まなくて困っています。

（愛知県／佐藤篤志・12歳）

Q　今、レベル2なのですがハインドDを倒すのに必要な対空ミサイルが沼の北東の武器庫にあると無線で聞いたのですが、そこからゲームが進まなくなってしまいました。沼をわたるには酸素ボンベが必要だと思うんですけど、どこにあるかわかりません。

武器は、ハンドガン、SM6、PB、地雷を持っています（オプションにサイレンサーがある）。

アイテムはタバコ、ガスマスク、地雷探知機、双眼鏡、カード1、カード2、各レーションを持っています。

よろしくお願いします。

（茨城県／神田聡・15歳）

↑ソリッドスネークはコナミが発売したアクション・アドベンチャーゲーム

☆ソリッドスネーク・プレイヤーのちえ熱によると、たしか沼をわたるにはアイテムは必要なかったような気がするんだけど……とかいっていたけど、なにせ昔の記憶だからなぁ。

ロードス島戦記

Q　最後の最後で困っております。①カーラに会えません。湖の浮島に入れないのです。②ブレードの町の酒場&宿屋で巻きこまれる事件はどのように解くのですか？③呪いのかかった武器などを装備すると呪われますが、なにがどうなるのかよくわかりません。④ライデンの町のシーブスギルドはなんなんでしょう。

（岐阜県／滝健造・?歳）

↑ハミングバードソフトのRPG。他機種ではそろそろ続編も発売

ハイドライドII

Q　ぼくは3年前『ハイドライド・ブロンズパック』でハイドライドIIと3を一緒に購入しました。はじめハイドライドIIをプレイしていたのですが、途中でつまってしまい、ハイドライド3をプレイしました。これはMファンなどの記事を見てクリアすることができましたが、ハイドライドIIは今一度チャレンジしてもクリアできませんでした。ぼくが今つまっているのは赤いクリスタルのある場所がわからない、というのと地下4階のブラッククリスタルが必要なのか、ということです。最後のボス、エビルクリスタルは七転八倒する今のぼくの姿を見てさぞかし笑っていることでしょう。欄外でけっこうですので、どうぞ解法をお願いいたします。

（大分県／出納康範・?歳）

↑T&EソフトのハイドライドIIはゲーム史に残る名作だ

☆なつかしー。ハイドライドIIを解いたことがあって、なおかつどうやって解いたか覚えているなどという危篤(きとく)な人は編集部にはいませんでした。それにしてもなつかしー。

ランダーの冒険III

Q　ある扉になにかをはめるところがあるのですが、どうしても開かないんです。なにか足りない物があるんでしょうか。最後の石碑が欠けていて3文字しかわからないし、ハシムに会っても帰れといわれるし、アミスは死んでしまったし、サラマンダーも倒したし、多分最後の扉は物語のラストへとつづいているものと思うんですが、どうか最後の扉をどうやったら開けることができるのか教えてください。あの扉の開け方がわからなくて、いつも気になって夜もグッスリと眠れないので、よろしくご解答願います。

（山口県／江口一成・25歳）

↑コンパイルの発売したRPG。けっこうマップも広いんだよ

Q　どうしても、どうふんばっても、さっぱりわからん。ベリルの山道でダークドラゴンを倒してから北へずっと進むと石を置くイベントがある。その順番がさっぱりわからんのです。石碑が読めたらいいのですが、アミスが死んでしまったから読めない。

（大阪府／中島達也・14歳）

新コーナー タイトル未定

NUKEKO　ANAKO&　文：中野カンフー

ぼくは思った　ボーナスステージでなまず太夫を打ち落とし（忍者じゃじゃ丸くん）、キングギドラに無謀なパンチをくらわし（ゴジラくん）、エッドールの編隊にやられ（ROM版ボスコニアン）、ヘリコプターをロケット砲で破壊し、ミサイルに打たれ（ランボー地獄のヒーロー！　激闘救出作戦）、いまだにドラゴンを倒そうとMファンを見ながら（ロマンシア）、テレカもらえるかなと期待しているのはぼくだけだろうか。追伸、ボスコニアンの説明書はおもしろいですよ。「カートリッジを本体にセットしなければ多分ゲームはできません」と書いてある。（兵庫県／んげ・14歳）☆なつかしいゲーム名ばかり書いてあったから採用したけど、テレカはあげられないなー。

つぎは武将トーナメント→

新コーナー タイトル未定

オレのポイントを教えろ！ 今月イラスト2枚採用で、稲泉知が一気に3ポイントに到達。2ポイントで続くのは、東洲斎写楽三世、林葷、伊東聖夫の3人。1ポイントは、翠河緑扇、江東の虎、猋、ナイススティック太郎、魏王の魂、SHIORI、孫権の兵法書、三好正晃、勘太郎、又・又三国志FAN、孫武、松井賢太、武井四郎、乱世の姦雄曹孟徳、椛沢真広、ターボ、随神貞紀、近藤壮一、町田の貂蟬、黒騎士とだんだん増えてきた。しかし、今回は稲泉知以外にポイントを上積みした人がいなくてちょっと残念。掲載1回につき1ポイントで、3ポイント集めれば十字軍おススメの書籍、5ポイントまで頑張れば、ゲームをプレゼント。さあ、どんどん投稿しよう！

歴史の散歩道 武将風雲録

武将トーナメント団体戦 決戦！関ヶ原

今回は天下取りを狙う、トーナメント参加軍団を発表！ キミの軍団ははたしてあるか？

今回は予戦を行ったのだ！

「決戦！ 関ヶ原」にたくさんの応募どうもありがとう。連日、なだれをうってハガキが届き、担当のファジー鈴木は、どの軍団を採用するか、いつにも増して頭を悩ませた。当初、トーナメント参加は8軍団の予定だったが、どうしても8つにしぼるのが難しく、それならば戦いで決着をつけようとのことで、急きょ予選を行うことにした。

予選の方式は、16軍団が8つのイスをめぐって戦い、勝者が本選トーナメントに進む。ルールは基本的に本選と同じ。ただし、この予選は、本選出場を決める1回限りのものであるため、戦闘力のアップや討ちとられた武将の補充はないのだ。

予選の結果は、下の表のとおり。好勝負続出で、詳しく伝えられないのが残念なほど。

さて、予選を勝ち抜いた本選トーナメント出場8軍団による対戦表は右の図のように決定した。いずれも屈指の好カード、どちらが勝つとも想像がつかない。そこで、例によって、優勝予想クイズをすることにする。優勝すると思う軍団名をハガキに書いて、歴史の散歩道「優勝軍団予想クイズ」係まで応募してほしい。正解者の中から5名にテレカをプレゼントするぞ。

いよいよ次号から、天下をめぐる熱い戦いがはじまる！

予選結果発表（赤字が勝者、丸数字は残存兵力）

応募者	軍団	武将	残存兵力	残存兵力	軍団	武将	応募者
兵庫県・松下恵クン	陸奥から帰ってきた島津くん軍団	島津家久50・島津歳久60・島津義弘60・島津義久70・新納忠元60	8	29	非運の名将軍団	山中鹿之助60・佐久間盛政60・徳川信康60・武田勝頼60・本願寺光佐60	徳島県・高橋以竹クン
徳島県・市原公紀クン	野望で天下統一軍団	佐々成政30・滝川一益50・直江兼続80・明智光秀100・蒲生氏郷40	149	164	伊忍道発売記念軍団	服部半蔵80・風魔小太郎70・伊東一刀斎40・蜂須賀小六30・百地丹波80	愛媛県・田中博樹クン
新潟県・遠山正クン	織田軍精鋭軍団	福島正則80・加藤清正70・細川忠興60・藤堂高虎50・細川藤孝40	67	91	龍造寺四天王＋1軍団	円城寺信胤30・成松信勝80・百武賢兼70・江里口信常50・鍋島直茂70	三重県・井上景介クン
北海道・海老名祐司クン	東北名将選抜軍団	伊達成実60・最上義光65・伊達実元40・片倉景綱65・伊達政宗70	56	46	武田五人衆軍団	小山田信茂65・内藤昌豊55・秋山信友60・馬場信房50・山県昌景70	福岡県・伊藤正之クン
東京都・佐藤志高クン	ここらで目立つぜ！軍団	立花道雪90・高橋紹雲60・大友宗麟60・一万田鑑実60・志賀親守30	65	56	信長軍団	柴田勝家55・丹羽長秀60・九鬼嘉隆60・森蘭丸70・織田信長55	和歌山県・中原弘登クン
静岡県・壱岐洋平クン	2代目典厩＋真田六文銭軍団	武田信豊70・真田幸村55・真田昌幸55・真田信綱60・真田信之60	64	68	毛利水軍＋2軍団	長宗我部元親60・小早川隆景50・赤井直正50・吉川元春80・毛利輝元60	岩手県・川村幸康クン
兵庫県・本田豊大クン	越後軍団	柿崎景家50・斎藤朝信50・北条高広50・上杉景虎50・上杉謙信100	113	117	秀吉ブレーン軍団	浅野長政40・黒田官兵衛65・竹中半兵衛80・羽柴秀長55・羽柴秀吉60	新潟県・椛沢真広クン
新潟県・梅田真道クン	マイナーズ軍団	熊谷信直30・立花宗茂60・島左近70・磯野員昌70・十河存保70	68	50	徳川四天王軍団	本多忠勝40・榊原康政50・徳川家康40・石川数正100・井伊直政70	宮城県・東篠岳クン

今月のおはがき *オレにもいわせろ*

■HEX戦について（三国志II）

史実では、諸葛亮ら知将はその兵法・戦術の知識を生かし、戦場において猛将の武勇に対し、用兵術で数々の武功を挙げたはず。なのに、HEX戦での通常・一斉攻撃力を表すのが武力だけというのはおかしいのではないか。

本来なら、用兵の面では武力以上に知力が優先されるように思うが、呂布のような猛将も戦において重要だろうから、せめて部隊の攻撃力に知力が武力と同じくらい関係するようにしてもよいのでは。（大阪府・乱世の姦雄曹孟徳クン）

☆武力の解釈って難しいよね。

■顔良について（三国志II）

顔良の武力は90と高いように見えるが、まだまだ足りない。

白馬の戦いでは、宋憲・魏続を一刀のもとに斬り倒し、徐晃・張遼を軽くあしらう豪傑なのに、なぜ徐晃・張遼より武力が低いのだ。関羽にかんたんに斬られたのは、白馬の戦いの時、袁紹のもとに劉備がいたため、関羽を味方だと思いこんで安心したため。もし、戦っていれば多分勝負はつかなかったはず。顔良には最低武力95はほしい。（新潟県・椛沢真広クン）

☆一騎討ちの武勇だったら、顔良はかなり強かったんじゃないかな。

○東京都・稲泉知クン。いつもより色使いがヘヴィ！ ちなみに担当も魏延は好きだぞ

○同じく稲泉知クン。全国的にファンが多く、今回は応援のハガキが20枚以上も届いた

○静岡県・随神貞紀クン。元気があってとてもいい。弟クンはどんなキャラなのかな？

■大谷吉継論（武将風雲録）

大谷吉継（政71・戦72）の評価は低い。卓抜な人物眼を示した秀吉から、「百万の軍の軍配をとらせたい」といわせたり、豊臣家の直轄地の代官をしていたことや、関ヶ原での戦いぶりから考えて、政治80・戦闘80くらいはほしい。

決戦！関ヶ原　軍団対戦表

新潟県・栊沢真広クン

秀吉ブレーン軍団　合計戦闘力 390

武将名	戦闘力	兵力	備考
浅野長政	64	40	秀吉の天下統一に貢献したブレーンたちで構成。黒田・竹中の両兵衛を軸に、両羽柴がどこまでがんばれるかがカギ。
黒田官兵衛	85	65	
竹中半兵衛	94	80	
羽柴秀長	73	55	
羽柴秀吉	74	60	

北海道・海老名祐司クン

東北名将選抜軍団　合計戦闘力 390

武将名	戦闘力	兵力	備考
伊達成実	85	60	東北の勇将たちで構成。東北に覇をとなえたが時遅く、秀吉の大軍の前に露と消えた、政宗の野望をはたすことができるか？
最上義光	80	65	
伊達実元	65	40	
片倉景綱	76	65	
伊達政宗	84	70	

徳島県・高橋以竹クン

非運の名将軍団　合計戦闘力 389

武将名	戦闘力	兵力	備考
山中鹿之助	83	60	いずれも大略雄才を持ちながら、時利あらずして志半ばで倒れた武将で構成。破壊力こそないものの、バランスよくまとまっている。
佐久間盛政	79	60	
徳川信康	78	60	
武田勝頼	87	60	
本願寺光佐	62	60	

新潟県・梅田真道クン

マイナーズ軍団　合計戦闘力 390

武将名	戦闘力	兵力	備考
熊谷信直	68	30	ややマイナーながら、戦いにはめっぽう強かった武将で構成。立花宗茂は実父・養父と敵味方に別れてのトーナメント出場となった。
立花宗茂	83	60	
島左近	80	70	
磯野員昌	80	70	
十河存保	79	70	

東京都・佐藤志高クン

ここらで目立つぜ！軍団　合計戦闘力384

武将名	戦闘力	兵力	備考
立花道雪	85	90	大友軍の精鋭で構成。エース立花道雪を先鋒にたて、敵を序盤で圧倒する作戦だ。大将が弱いのでそれまでに大量リードを奪いたい。
高橋紹雲	80	60	
大友宗鱗	76	60	
一万田鑑実	79	60	
志賀親守	64	30	

三重県・井上景介クン

龍造寺四天王＋1軍団　合計戦闘力 388

武将名	戦闘力	兵力	備考
円城寺信胤	70	30	龍造寺隆信配下の四天王と呼ばれる勇将と、義兄弟で名将の鍋島直茂で構成された、超豪華メンバー。予選では4勝を挙げ圧勝した。
成松信勝	78	80	
百武賢兼	78	70	
江里口信常	80	50	
鍋島直茂	82	70	

岩手県・川村孝康クン

毛利水軍＋2軍団　合計戦闘力 386

武将名	戦闘力	兵力	備考
長宗我部元親	81	60	毛利を中心とした西日本の名将で構成。大きな穴がなく、バランスはいい。毛利・両川が奮闘すれば勝利は掌中に。
小早川隆景	72	50	
赤井直正	79	50	
吉川元春	85	80	
毛利輝元	69	60	

愛媛県・田中博樹クン

伊忍道発売記念軍団　合計戦闘力 390

武将名	戦闘力	兵力	備考
服部半蔵	81	80	伊忍道に登場する武将たちで構成されたタイムリーな軍団。ウケねらいかと思いきや、なかなかに強く、今大会の台風の目に。
風間小太郎	84	70	
伊東一刀斎	76	40	
蜂須賀小六	70	30	
百地丹波	79	80	

↑京都府・近藤壮一クン。かわいいキャラクタ！　今度はちゃんとハガキに描いてね

↑東京都・町田の貂蝉クン。独特の雰囲気があるオモシロイタッチだなあ。次回も期待

↑神奈川県・黒騎士クン。なかなかカッコイイ関羽だ。とくに赤兎馬がイカしてるぞ

（北海道・ターボクン）
☆担当もはじめて大谷吉継の能力値を見たときは、思わず「ひ、低すぎる」と叫んでしまったほど。

今月のイラストは、稲泉知クンに応援のハガキがたくさん届いたため、稲泉知一色。他の陣営も負けずに奮起して投稿してほしい。

まとめ

今回送られてきた軍団のなかでもっとも多かったのが、上杉謙信・真田幸村・竹中半兵衛・真田昌幸の最強カルテット＋捨て駒北条幻庵の組みあわせ。なんとこれだけで50枚以上もきた。確かに条件は満たしているけど、こんな極端なものはちょっと採用できないな。

また、今回は軍団を16も選んだにもかかわらず、名前のもれたメジャーな武将がいっぱいいる。これはもう1度大会をやるしかないかな、うん。

さて、今月はおはがきにポイント制を導入して以来、ついに3ポイント到達者が現れた。栄えある1番乗りは、やっぱりというか、超常連の稲泉知クン。稲泉クンは、前任担当者Aことアッキー時代からのおなじみ。コンスタントに採用され続け、ファンもかなりいるようだ。書籍がほしいなら、希望の書名を、ゲームめざして5ポイントまで頑張るなら、その旨をこちらに教えてほしい。

さあキミも稲泉知に続けというワケで「イラスト」、「オレにもいわせろ」、「ちょっとおしえて」それぞれの係でみんなの投稿を待っているぞ！　なお、近々、水滸伝の大特集をやろうかなとも考えているので、水滸伝関係は大歓迎。

新コーナータイトル未定

オレにも読ませろ！（その1）　今月も歴史の散歩道で書ききれなかった武将の読み方を出てきた順に書いていく。〈決戦！　関ヶ原〉新納忠元（にいろ・ただもと）、細川忠興（ほそかわ・ただおき）、細川藤孝（ほそかわ・ふじたか）、円城寺信胤（えんじょうじ・のぶたね）、百武賢兼（ひゃくたけ・ともかね）、江里口信常（えりぐち・のぶつね）、高橋紹雲（たかはし・じょううん）、一万田鑑実（いちまだ・あきざね）、志賀親守（しが・ちかもり）、丹羽長秀（にわ・ながひで）、九鬼嘉隆（くき・よしたか）、斎藤朝信（さいとう・とものぶ）、北条高広（きたじょう・たかひろ）、佐々成政（さっさ・なりまさ）……その2へつづく。

つぎは8時間耐久マルチプレイ→

読者対抗マルチプレイ 武将風雲録
8時間耐久マルチプレイ

鈴鹿の8耐といえばバイクの祭典。Mファンの8耐はSLGの祭典だ！

大会開催まであと1週間！

前号での「8時間耐久マルチプレイ大会」参加者募集にたくさんの応募、どうもありがとう。この号が出るころには、大会参加者も決定し、選ばれた人たちには通知が届いているはずだ。めでたく参加の決まった人は、今からコンディションを整え、当日カゼをひいて会場に来られないなんてことのないようにすること。残念ながら選にもれた人は大会の成功を蔭ながら応援していてほしい。

さて、大会まであと1週間となり、編集部でも準備に大忙し。大会の進行やシステムについて、最後のツメを行っているところだ。それにともない、前号告知の競技ルールが一部変更となった。変更点は、コマンド入力の制限時間。1国につき1分間のほかに、各チーム15分間の持ち時間を定めることとなった。これはいってみれば、将棋の持ち時間と同じ。重要な局面では、持ち時間の範囲でじっくり考えることが可能となったのだ。

また、前回にちょっと触れた、プレイヤー行動可能エリアは、下の図のように決定した。東の端は群雄伝と同じく、4越後・9上野・7下総。西の端は27丹後・32丹波・31摂津・30紀伊。関東・中部・近畿地方から、6下野・5常陸・34因幡・33播磨を除いた27か国だ。すべての行動はこのエリア内で行うこととする。

そして、問題の大名選択についてだが、なるべく初期条件を同一に近くするため、シナリオ開始時点で1国のみ保有の大名のなかから選ぶこととした。複数の国を保有する、武田・今川・三好は今回は選択できない。

さて、注目の大会の模様は4月号からお伝えする。期待して待っているように！

プレイヤー行動可能エリア

競技ルール改定版

1、1大名につき、2人がチームを組んで仲良く担当する。
2、全国マップ上の、4国と7〜32国(関東・中部・近畿地方から、6国(下野)・5国(常陸)・34国(因幡)・33国(播磨)を除いた地域)をプレイヤー行動可能エリアとする。すべてのプレイはこのエリア内で行うものとし、エリア外への侵攻は認めない。
3、担当大名は、プレイヤー行動可能エリア内のなかから(ただし、武田・今川・三好を除く)選択する。
4、コマンド入力の制限時間は1国につき1分間とする。オーバーした場合は持ち時間(15分間)の範囲で延長が可能。持ち時間が0になれば、強制的にコマンド終了とする。
5、他チームのコマンド入力をのぞいてはならない。
6、各チーム同士の口頭における交渉は自由とする。その際、なるべく紳士的にふるまうこと。
7、8時間経過時にもっとも国数の多いチームを勝利とする。同数の場合は、総兵力の多いほうとする。
8、いちじるしく非常識な行為をした場合は、その場で失格とする。

編集部でもやってみたぞ

大会に先立ち、デモンストレーションとして、編集部でもマルチプレイをやってみた。

参加プレイヤーは、武将風雲録の攻略記事を担当した、らんでぃ、シミュレーションならなんでもござれの、にゃん☆、そしてこのページの担当、ファジー鈴木の3人。いずれも、シミュレーションには一家言持っている連中。ここに男たちの熱き戦いの幕が開いたのである。

シナリオ1・入門モード・上級に設定し、まずは大名選択。今回は時間があまりないため地域を関東・中部方面に限定することにした。ジャンケンに勝ったファジーが武田を取り、ついでらんでぃが上杉、にゃん☆が北条を選んだ。奇しくも、戦国の世、関東の覇権をめぐってしのぎをけずった関東三国志と同じ組み合わせである。ちなみに、武田・北条間には同盟が結ばれているが、そこはマルチプレイ、いつ破られるかわからない。

ファジー鈴木(以下フ)「三国同盟を生かして、まずは武蔵・上野を取り、上杉と決戦かな」
らんでぃ(以下ら)「いや、いきなり川中島でしょ。にゃん☆、ファジーとの同盟を切って、武田を上下から挟み撃ちしよう」
にゃん☆(以下に)「どうしようかなあ、フフフ」

波乱含みのスタートである。

上杉担当 らんでぃ

武将風雲録攻略記事担当。記事作成のため、数か月にわたって「もう武将風雲録は見たくない！」というまでプレイした強者。MSX版風雲録はコンピュータアルゴリズム・裏技ともに熟知している。

武田担当 ファジー鈴木

歴史の散歩道、読者対抗マルチプレイ担当。孫子の兵法に通じた、自称歴史SLGの鬼。風雲録は編集部でMSX版を仕事と称してさんざん遊び、自宅では98版を夜通しでプレイし続けたという痴れ者。

北条担当 にゃん☆

提督の決断攻略記事担当。愛用の98で発売されたSLGはことごとくクリアしたというオールラウンドSLGゲーマー。風雲録は98版が出ると真っ先に手に入れ、会社・自宅を問わずプレイにハマった。

新コーナー タイトル未定

オレにも読ませろ！(その2) というわけで、前ページの武将名の読み方を出てきた順に書いていくのだ。〈決戦！関ヶ原〉直江兼続(なおえ・かねつぐ)、蒲生氏郷(がもう・うじさと)、百地丹波(ももち・たんば)、最上義光(もがみ・よしあき)、小山田信茂(おやまだ・のぶしげ)、山県昌景(やまがた・まさかげ)、長宗我部元親(ちょうそかべ・もとちか)、吉川元春(きっかわ・もとはる)、磯野員昌(いその・かずまさ)、十河存保(そごう・ながやす)。〈オレにもいわせろ〉顔良(がんりょう)、宋憲(そうけん)、徐晃(じょこう)、張遼(ちょうりょう)。

らんでぃ上杉大躍進!!　にゃん☆北条裏切りに沈む

プレイ開始4か月目に、まずらんでぃが動いた。圧倒的な兵力で越中を制圧。ファジーも負けじと、武蔵に侵攻。

に「あ、武蔵は狙ってたのに」

フ「早い者勝ちだよ～だ」

武蔵を取られて、にゃん☆は目ぼしいターゲットがなくなり、動きを封じられてしまった。

らんでぃはつぎの侵攻先を物色してる矢先、越後に一向一揆が起こり、貴重な兵を失う。これに激怒、報復に加賀・能登に侵攻し、本願寺を滅ぼす。

ら「本願寺光佐め、軍神の力を思い知ったか！」

その勢いで、越前・朝倉も滅ぼし、北陸一帯を掌中に収めた。

一方、ファジーは本国甲斐を捨てるという奇策に出た。兵をすべて武蔵に集め、上野を侵略。

に「なにそれ、あやしいなあ」

フ「甲斐より上野のほうが国が豊かだもんね」

派手な2人の動きとは対照的にしばらく沈黙を守っていた、にゃん☆は、満を持して安房・里見に侵攻した。すると里見は、武田に援軍要請の使者をよこしてきた。ここでファジーは三国同盟があるにもかかわらず、里見に援軍を送り、北条と敵対。

に「ひどい、裏切る気か！」

フ「知らないよ～だ」

武田の背徳的な行為に、あまり多くの兵力を連れてきていなかった北条は大ピンチ。もはや里見攻略どころではなく、武田軍との決戦。しかし奮戦むなしく、武田の精鋭騎馬隊のまえに総大将北条氏政が捕らえられ、やむなく総退却。大敗北を喫した。

フ「北条氏政どうしようかなあ。面倒だから斬っちゃえ！」に「ファジー、許すまじ！」

ファジーは今川との同盟を破って、織田とともに三河へ攻めこむ。なんてヤツだ

1555年9月の状況。早くも、らんでぃ、ファジーが動いている。沈黙のにゃん☆が不気味

開始からわずかに9か月しか経っていないのに、戦乱の嵐が巻きおこり、状況が大幅に変化

突如同盟を破って、ファジーが敵に援軍を送る。予期せぬ展開に、にゃん☆大混乱

捕らえられた北条氏政がファジーに斬られ、怒りに震えるにゃん☆、復讐を決意！

決戦！　らんでぃ上杉 VS. ファジー武田

北陸6か国の大大名となったらんでぃ上杉。この独走を快く思っていなかったファジーは、北陸侵略で手薄になっていた越後に、信繁・山県・高坂の精鋭騎馬隊300で攻めこんだ。らんでぃは、兵力こそ242置いていたものの、主力の武将はすべて北陸方面に出払っている。

ら「とにかく、籠城して応戦だ」

越後・春日山城は屈指の堅城。門の多さは他の城の比ではない。兵糧を30日分しか持ってきていないファジーは青ざめる。兵糧が尽きるのが先か、門がすべて破られるのが先か。しかしついに、24日目に最後の門が開き、武田軍が本丸のまえに迫った。上杉軍、北条・長尾が入口をふさぎ、城主上杉を堅く守れば、武田軍、山県・信繁がしゃにむに突撃を敢行し、守備陣の一角を突き破り、本丸を囲む。

ら「このうえは、長期戦にして相手の兵糧切れを狙おう」

フ「そのときは、信濃から援軍を出して兵糧を送るもんね」

このひとことに、抗戦意欲の尽きたらんでぃは、27日目、やむなく総退却を決意。しかし、退却に失敗し、城主上杉景信が捕まってしまう。勢いに乗るファジーは、続けざまにカラ同然の越中に攻めこみ、圧倒的な兵力で城を落とす。ここに上杉と武田の力関係は完全に逆転した。

フ「うわはっは、武田の天下だ」

いつまでもらんでぃの独走を許しておけぬと、ファジーが精鋭を率いて決戦を！

上杉軍、堅城春日山城に籠城。あまりの門の多さに、武田軍、兵糧切れのピンチ

ついに本丸に迫った武田軍。必死で迎え撃つ上杉軍だが、武田騎馬隊の前に大苦戦

らんでぃ上杉を敗り、勝ち誇るファジー武田。しかし、背後からにゃん☆北条の大軍が……

高笑いのファジーを尻目に、にゃん☆がニヤリと笑う。ひそかに兵力を増強し、復讐の機会を狙っていたのだ。手薄になった武田の本国武蔵に、北条の大軍が襲いかかる。潰走する武田軍。

に「先程の恨み、思いしれ！」

フ「ぎゃ～！」

その後、ファジー武田がどうなったかは誰も知らない。

新コーナー　タイトル未定

むかつく　むかしあった十字軍の欄外のコーナー「弱小大名秘話」に送ったのにボツった。そして、武将風雲録で「太平の世がおとずれるよ～ん」と送ろうとしたら、もう載っていた。余勢をかってファンストラテジーも終わった。これはむかつく!!（宮城県／撃退サミー・14歳）☆ストラテジーは終わっちゃいましたが、そのぶん十字軍でSLGのコーナーを増ページしています。ストラテジーあてに送るようなネタが発見されたら、十字軍までお送りください。のぞき穴かどこかでやりますから……（じつはまだ決まっていない）。

つぎはキャル、キャルⅡの桃色図鑑→

桃色図鑑 キャル・キャルII 男を迷わす美女2人

かわいい女と美しい女の間には深いみぞがあるけれど、エッチさせないという点では一緒やんけ。

バーディーソフトから、昨年に発売された『キャル』と『キャルII』は勇気のない男の子がしだいに勇気を得ていくというのがテーマになっている。1作目のキャルでは女の子に告白する勇気を手に入れるわけだし、キャルIIでは好きな女の子を助けるための勇気を手にすることになるのだ。

ところが、それだけ1人の女の子につくしても一度もエッチにいたらない、という設定なのだからたまらない。いちばんエッチしたい女の子とはできないという、現実にいくらでもありそうな話をゲームのなかにまで持ちこんでしまったというのがなかなか興味深いところだ。

今回の桃色図鑑ではそういった設定(性格)を持ったを2人のキャラにスポットを当ててキャルの世界をさぐってみたいと思うのだ。

彼がプレイヤー扮する主人公だ。シルエットにも見られるようにおとなしい性格

本命 結城美和 *Miwa Youki*

現実の世界でも本命の女の子には「好きだ」の一言がいえなくて、カスをつかんじゃったりすることってあるんだよね。彼女はそんな本命女の子の代表格、どんな男だって彼女を好きになってしまう魅力にあふれている。第1に清楚にして可憐。第2に母のようにやさしく、この若さにして男の甘えを受け入れる素地もできあがっている。こんな女の子はいないよー。もう、完璧。そのかわり、絶対にこんな女の子とはエッチなんかできない。まるでマリア様のようなものだもの……。やっぱり、エッチできるふつうの女の子のほうがいいなー。

3年間通った高校の卒業式での場面。彼は3年間もエッチをがまんしたのかなー

見よ! この神々しいばかりの輝きを。これは宗教団体が作れるかもしれない

こっちが高校1年のときの美和ちゃん。この年齢を感じさせない清楚さ!

肌が見えていてもちっともエッチっぽくないのが女神様と呼ばれるゆえん

美和ちゃんのさまざまな表情をお楽しみください♡

歌を詠む会

今月のお題は「し」でした。●新機種の ニュースを聞いても うれしくない どうせわたしは 貧乏金なし(京都府/PPIM・17歳)●心配を していたことが 起こったな ST買ったら GT出現(滋賀県/鈴木真一・15歳)●死ぬ前に なにか一言 いわせてよ ターボRが ほしかったんだ(福岡県/メルトダウンII世)☆今月はGTの発表直後ということもあって、ターボRネタが多かった。ではソフトのほうでの喜びの歌を詠んでみよう。●シムシティー 町長になって 町づくり 万歳三唱 移植決定(広島県/幻想の魔術師・?歳)☆ということでハッピーエンド。4月号は「こ」ではじまる和歌をひとつよろしく。イラスト・治田弘樹

ポスターがあたる名前あてクイズ♡

さて今回、桃色図鑑がバーディーソフトさんからいただいたプレゼントはポスター5枚。これをみんなにプレゼントするわけなのだけど、ただプレゼントするんじゃ芸がないので、いつものようにクイズをやっちゃおう。というわけで右にキャルIIに出てくる女の子の写真を6枚ならべてみた。この女の子の名前の組み合わせを下の3つのなかから選んで、ゲーム十字軍「ポスターがあたる名前あてクイズ」係まで送ってほしい。

①ラプンセル、シンデレラ、マッチ売りの少女、ウェンディ、プリンセス・オーロラ、人魚姫
②北根編集長、バボ、にゃん☆、かずちょ、ファジー鈴木、Orcだよぎょっぴー
③秀蘭、リョーコ、ラフミー、キャロル、シェラザード、クレオパトラ

←女というよりも大人になりきれない少女のあどけなさを残す女の子

←半裸にされても気品がただよう。じつは高貴な人物なのではないかな

←ピンクすぎる肌色をしている。もしかして人間じゃなかったりして

←悩ましげな目をしたこの美人はいったい誰だろう。異国の香りが漂うね

←パンティラインが鮮やか♡日焼けした女の子、かなり苦労してそう

←手を縛られているのか身動きできない女の子いじめられているのねー

あこがれ ヴィーナス Venus

男だったら少年時代に学校の先生にあこがれたり、友達のお姉さんを好きになったりした経験があると思うけれど、このヴィーナスはそういったあこがれの女の人の典型的な存在。ただ単にあこがれというだけではなくて、大人の色気をムンムンに迫ってくれたり(主人公の想像のなかでだけど……)するので、本命の美和ちゃんよりは肩がこらなくていいな。童貞くんが初めてのするならこんな女性のほうがいいんじゃないかな。でも、さすがに大人の女性だけあって海千山千でかわしてくるから童貞くんには扱えないかも。

↑きりりとしまった知的な顔にも大人の色気が感じられる

↑こっちはやさしいおねーさんという感じの表情だ

↑ほらほら、こんなに色っぽい♡

↑ヴィーナスの表情を連続写真でどうぞ♡

↑こまった顔したヴィーナスもなかなか、どこか幼く見える

↑さあ、いらっしゃい、という感じでヴィーナスが横たわっている。据膳食わぬは……

←こっちはもっと挑発的におしりを突き出してくる

大募集 投稿

①トビラアイデア→トビラCGの元ネタを募集中。②ゲームのぞき穴→ウル技を見つけたらここに。③通り抜けできます→ゲームの答えが知りたいキミは「Q」係まで。答えを知っているキミは「A」係まで。④マップコレクション→マップ情報はこちらに。⑤オレにもいわせろ!→武将データの不満はこちらまで、イラストも受付中。⑥歌を詠む会→和歌を詠んできて。お題用のイラストもよろしくね。⑦イラスト→上記以外のイラストはこちらまで。⑧新コーナータイトル未定→そのほかなんでもありのコーナー。優秀者にはゲーム、もう一歩の人にはテレカをプレゼント(⑤はのぞく)。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。

ファイルでまわるダイヤモンド

BASICピクニック

#32 シーケンシャルファイルの実例

付録ディスク

➔P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

シーケンシャルファイルの、なにがシーケンシャルでどこがファイルなのか、目に見えないファイルの世界を見せるために、まわるダイアモンド再び。

シーケンシャルファイル　sequential file　今月は、なぜか体調が悪く、つい文章が「ですます」調になってしまいます。そこで、ぜんぜん関係ないようですが、仮にもBASICピクニックを読んでくださっている読者のみなさまに、毎月タイトルバックのイラストがどのように制作されているかをお教えしましょう。このイラストをかいているのは、おはこんでおなじみのノミヤマ先生なのですが、わたしは毎月、BASICピクニックの企画が決まるとノミヤマ先生にファクスで今月やろうと思っていることを手紙にして送ります。今月は
「シーケンシャルファイルを使った3D線画アニメーションをやります。以前使った、まわるダイアモンドをシーケンシャルファイルを利用して高速に表示する、つもりです。イラストは、シーケンシャルファイルとダイアモンドから連想されるものに園児か小学生をまぶしてください。たとえば、全身にダイヤの装飾をつけたサナダ虫と遊ぶ子どもとか、クネクネと続く1本道のところどころに落ちているダイアモンドをひろう子どもたちとか」
という文章を送りました。正直いって、これでイラストをかいてもらえるのかどうか、毎月、不安なんです。それでも、今月もノミヤマ先生は上のようなイラストを仕上げてくれたのですが、ボソリと「今月は、ちょっとむずかしかったです」といってほほえまれました。というわけで、シーケンシャルファイルとは、このイラストのように、サナダ虫みたいなものです。

データをファイルに「PRINT」する

ちょうど1年まえの1991年2月号で、基本データをもとに毎回座標を計算しながらゆっくりとまわるダイアモンドの3D表示プログラムを掲載した。

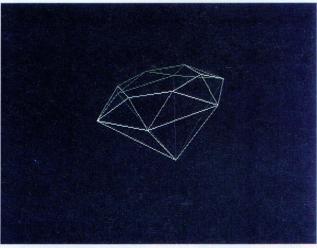
この3Dダイアモンドは、①13個の頂点を②明るさのちがう30本の線分で結んで表示している。線分を結ぶ頂点の組み合わせはずっとおなじなので、毎回用意する必要があるのは、①で13組の座標データ(つまり26個の数値データ)、②で各線分ごとの明るさのデータ30個の、計56個のデータだ。

この56個のデータを、まとめて計算してシーケンシャルファイルにしてしまおう。

リスト1は、そのデータファイルを作るためのプログラムだ。じつは、これは1年まえのプログラムを見やすいように整理したうえで、ファイル書きこみの部分を追加するだけでできあがってしまった。

ようするに、座標などのデータを計算する端からシーケンシャルファイルに書きこんでいくだけなのだ。リストではわざと左寄り(左から3文字目)に書いている、

PRINT #1, ~

がシーケンシャルファイル「DIA-DATA」に書きこんでいる部分だ。シーケンシャルファイルへの書きこみは、画面やプリンタに文字を出力するときとほとんどおなじなのだ。

⬆これ1個表示するには、頂点の組み合わせデータのほかに56個のデータが必要だ。リスト1は、とりあえずそのデータ群をディスクに書きこむためのプログラムだ

■リスト1　ダイアモンドのデータファイルを作る

DIA-MAKE.BP2

```
1000 '●●● MAKING DATA FILE
1010 COLOR 15,4,7:SCREEN 0:WIDTH 40
1020 CLEAR 1000:DEFINT A-Z
          :DEFSNG R,T,U,W-Z
1030 DF$="DIA-DATA"
1040 OPEN DF$ FOR OUTPUT AS #1
1050 '●●● FIRST SETTING
1060 R=1.7
1070 XM=0:YM=0:ZM=0
1080 U=ATN(1)/6
  :DIM T(2,2):T(0,0)=1:T(1,1)=COS(U)
  :  T(2,2)=T(1,1):T(2,1)=SIN(U)
  :  T(1,2)=-T(2,1)
  :DIM C(5):FORI=0TO1:FORJ=0TO2
  :  C(J+I*3)=J:NEXT:NEXT
1090 '●●● DATA READING
1100 READ N,M,OX,OY
 :PRINT #1,N;M
1110 '● ARRAYS
1120 DIM X(N),Y(N),Z(N)
1130 DIM XX(N),YY(N),A(M),B(M)
1140 '● FIRST POSITION
1150 FOR I=0 TO N
  :  READ X(I),Y(I),Z(I)
  :  XM=XM+X(I):YM=YM+Y(I):ZM=ZM+Z(I)
  :NEXT
  :XM=XM/I:YM=YM/I:ZM=ZM/I
1160 FOR I=0 TO N
  :  X(I)=X(I)-XM
  :  Y(I)=Y(I)-YM
  :  Z(I)=Z(I)-ZM
  :NEXT
1170 '● A(m),B(m);START & END OF LINE
1180 FOR I=0 TO M
    :READ A(I),B(I)
 :PRINT #1,A(I);B(I);
    :NEXT
 :PRINT #1,
1190 GOTO 1300
1200 '●●● CALCULATING & PRINTING(#)
1210 READ A
1220 IF A=0 THEN END
1230 IF A=4 THEN SWAP T(2,1),T(1,2):GOTO
 1210
1240 A=A-1
1250 FOR I=0 TO N
1260   X=X(I)*T(C(A  ),C(A  ))
        +Y(I)*T(C(A  ),C(A+1))
        +Z(I)*T(C(A  ),C(A+2))
1270   Y=X(I)*T(C(A+1),C(A  ))
        +Y(I)*T(C(A+1),C(A+1))
        +Z(I)*T(C(A+1),C(A+2))
1280   Z=X(I)*T(C(A+2),C(A  ))
        +Y(I)*T(C(A+2),C(A+1))
        +Z(I)*T(C(A+2),C(A+2))
1290   X(I)=X
     :Y(I)=Y
     :Z(I)=Z
   :NEXT
1300
  PRINT #1,"XY";
1310 FOR I=0 TO N:
    :W=(Z(I)+500)/600
    :XX(I)=X(I)*R*W  +OX
    :YY(I)=Y(I)   *W  +OY
 :PRINT #1,USING"### ### ";XX(I),YY(I);
    :NEXT
1320
  PRINT #1,:PRINT #1,"L";
1330 FOR I=0 TO M
    :L=2^(4+(Z(A(I))<0)+(Z(B(I))<0)
       +(Z(A(I))+Z(B(I))<0))-1
 :PRINT #1,USING"##";L;
    :NEXT
 :PRINT #1,
1340 GOTO 1200
1350 '●●● N(ﾁｮｳﾃﾝ)   M(ﾍﾝ)       OX, OY
1360 DATA 12,       29,         256,80
1370 '●●●  X(n),Y(n),Z(n)
1380 DATA   44.282, 0      ,123.301
1390 DATA   19.282, 0      , 80
1400 DATA   44.282, 0      , 36.6988
1410 DATA   94.282, 0      , 36.6988
1420 DATA  119.282, 0      , 80
1430 DATA   94.282, 0      ,123.301
1440 DATA   69.282, 22.9825,160
1450 DATA    0    , 22.9825,120
1460 DATA    0    , 22.9825, 40
1470 DATA   69.282, 22.9825,  0
1480 DATA  138.564, 22.9825, 40
1490 DATA  138.564, 22.9825,120
1500 DATA   69.282,102.983 , 80
1510 '●●● A(m),B(m)
1520 DATA 0,1,1,2,2,3,3,4,4,5,5,0
1530 DATA 6,7,7,8,8,9,9,10,10,11,11,6
1540 DATA 0,6,0,7,1,7,1,8,2,8,2,9,3,9,3,
10,4,10,4,11,5,11,5,6
1550 DATA 6,12,7,12,8,12,9,12,10,12,11,1
2
1560 '●●● A:MAWALING DATA
1570 DATA 1,1,1,2,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,
3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,4,1,1,1,1,
2,4,1,1,1,1,1,1,1,2,3,3,3,3,3,3,0
```

リストのプログラム解説

1000〜1040　画面などの初期設定／データファイルを「DIA-DATA」としてオープン

1050〜1080　変数、配列の初期化および設定　●R=SCREEN7用の縦横比修正用データ●XM、YM、ZM=仮想3次元座標系でのダイアモンドの中心座標(回転の中心)●U=7.5度のラジアン値(1回に回転する角度)●T(n,m)=回転座標の計算(行1250〜)で使用する係数●C(n)=配列Tを各座標軸で使いわける引数管理用

1090〜1180　初期データ読み出し(行1350〜1550から読み出し)●N=頂点数−1●M=辺の数−1●OX、OY=画面の座標系での中心座標●X(n)、Y(n)、Z(n)=仮想3次元座標系での頂点nの座標●XX(n)、YY(n)=画面の座標系での頂点nの座標●A(m)、B(m)=辺mの始点、終点の頂点番号※行1100でN、Mを、行1180でA(m)、B(m)のデータファイルへの書きこみ

1190　行1300に飛ぶ

1200〜1340　回転図形の座標計算とデータファイルへの書きこみ

1210〜1240　回転方向データAの読み出しと評価(A：0=終了、1=X軸回転、2=Z軸回転、3=Y軸回転、4=逆回転。1〜3は−1して配列Cの添字とする)

1250〜1290　仮想3次元座標系での回転計算　●X、Y、Z=計算された回転後の座標一時保存用

1300〜1310　表示用座標データの計算とファイルへの書きこみ　●W=画面上の奥行き表現用

1320〜1330　辺mの明るさLの計算とファイルへの書きこみ　●L=3段階の明るさに対応したパレットコード

1340　行1200に飛ぶ

1350〜1570　データ(内容はREM文に書かれた変数名を参照)

※行1180、1330の末尾にある「PRINT#1,」は改行用

※リスト1は、付録ディスクに収録されている「DIA-MAKE.BP2」のREM文などを一部修正していますが、動作はまったくおなじです。

ファイルからデータを「INPUT」する

前ページの続き　おはこんのタイトルバックも同様の手法でノミヤマ先生にかいていただいています。今月は、「2月というとセブンイレブンとかバレンタインとかですが、今年は2月11日建国記念日(紀元節)か2月15日仏滅記念日(注・そんなものありません)のどちらかで。日向の地に降臨したニニギノ命によりそうバボか、北枕で地磁気と共鳴しながら入滅していくシャカにとりすがるバボか、バボ顔した大豆によるメンデルの法則図とかでもいいです」と書いて送ったら、89ページのようなイラストになりました。

リスト2の使い方　「DIA−DATA」というファイルは、すでに付録ディスクのなかに入っているので、リスト2「DIA−DSPL. BP2」をRUNすれば、このページ下でくるくるしているダイアモンドがディスプレイに出てくるだろう。ただ、いまのままではディスクからデータを読み出すたびに動きがちょっと止まってしまう。そこで、行3000以降に、MSX2のRAMディスク(CALL MEMINI の互換RAMディスク)を利用するルーチンを付けておいた。RUNのかわりに、RUN3000を実行すると、RAMディスクを設定し、付録ディスクの「DIA−DATA」をRAMディスクに移しかえて、DF$を「MEM:DIA−DATA」として、行2050に飛ぶ。これ以降は、RAMディスクのデータにもとづいてまわることになる。互換RAMディスクの使い道はこういうところにあったのだ！

EOF(ファイル番号)　EOF関数は、その番号のシーケンシャルファイルの最後のレコードを読み出したかどうかを教えてくれる。たとえば、ファイル#1の最後のデータを読み出していると、EOF(1)は−1。このとき、さらに読みだそうとすると、
Input past end
というエラーが出る。

前ページのリスト1を実行すると、そのときセットしていたディスクに「DIA−DATA」というデータファイルを作り、図1のようにデータを書きこんでいく。

■シーケンシャルファイルに並べられていくデータ

図1は、1マスが1バイトで見た目どおりの"文字"が書きこまれていくことを意味している。たとえば、このファイルの先頭には、前ページ、リスト1の行1100にある、
PRINT #1, N;M
によって、12(=N)と29(=M)という数値が書きこまれるのだが、データファイル「DIA−DATA」のそれに対応する部分は、図1のように、
空白、1、2、空白2個、2、9、空白、CR、LF
というふうにデータがならんでいる。「1」は数値の1ではなく、文字としての数字つまりCHR$(49)の1だ。

これは、ふつうのPRINT文でもまったくおなじだ。

リスト1の行1100を
PRINT N;M
とした場合、やはり、
12 29
と表示して、カーソルを次の行の先頭に持っていく。この場合も、それぞれのキャラクタコードをVRAMに書きこんでいるわけだから。また、もう1つ、注目したいのは、
「次の行の」
「先頭に持っていく」
という動作だ。これには、CRコードとLFコードが作用している。文章表現上、順番は前後しているが、前者がLFコード、後者がCRコードの作用だ。

じっさいには、CRコードによってカーソルはその行の先頭にもどり、LFコードによって次の行へ送られる。

PRINT文に続く式(数や文字など)の末尾になにもないと、CRとLFが自動的に追加され、「;」を区切りに使ったり、末尾に付けたりしておくとCRもLFもなく、次にPRINTされるものが続けて表示される。「,」も決められた表示位置に頭ぞろえで表示されるという点以外は同様だ。そのほか、USING文もおなじように使える(リスト1では後述する理由で、USINGも使った)。

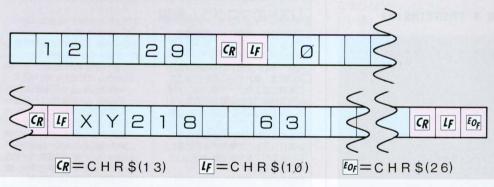
前ページのリスト1の「PRINT #1,」を、「PRINT」に置き換えれば、データファイル「DIA−DATA」に書きこむのとまったくおなじ形式で画面上にデータを表示してくれる。

■シーケンシャルファイルからデータを取り出す

ようするに、「DIA−DATA」には、図2のようにデータが書きこまれているのである。

このデータファイルを、リスト2の行2050のように「FOR INPUT」(入力用ファイルの指定)でオープンすると、以降、たとえば、
INPUT#1, A
とするたびに、変数Aに最初から順に数値データが入っていくのだ。まず、12が入り、次に
INPUT#1, A
とすると、こんどは29が入り、次は0、1、1、……。このように空白を区切りとして、数値データを切り出してくれる。

では、ダイアモンドを表示するときに必要なデータを順番に書きこんでおき、その順に取り

■図1 シーケンシャルファイルのデータの並び方

●シーケンシャルファイルには、CR、LF、EOFの3つのコードが付きものだ。●CRとLFは、2つ1組で、レコードの区切りを表す。シーケンシャルファイルにおけるレコードとは、単純にいうとLINE INPUT#で一度に読み出されるデータのまとまりの単位だといえる。たとえば、アスキーセーブされたプログラムの1つの行は、まさに典型的なレコードだ。ちなみに、CRはCTRL+M(またはRETURNキー)、LFはCTRL+Jに対応するコントロールコードだ。●EOFは、End Of File(ファイルの終わり)の略で、CTRL+Z。シーケンシャルファイルの終わりにはかならずこのコードが付く。

↑くるくるまわるダイアモンド。1年まえより速くなった

出して表示していけばかんたんだ。そこで、ごくストレートにデータファイルを作り、それをもとに表示させてみたのだが、うまくいかなかった。なぜなら、その方法だと1つ1つ計算してやっていくよりも、格段にスピードが遅かったのである／　ガーン。ファイルを読み出すのはけっこう時間がかかるのだ。

そこで、一計を案じて、リスト1でデータファイルを作るときに、「XY」などの文字を入れたり、USING文を使ったりして形を整えておき、リスト2では、最初のN、Mと配列A、Bだけを数値データとして単純に読みこみ、以降は、文字変数XY$、L$で読み出す（行2150、行2170）ことにした。

シーケンシャルファイルでは、文字データの区切りは、CHR$(44)（コンマ）かCR+LFなのだ。今回のデータファイルでは、コンマをまったく使っていないので、一度、文字変数としてデータを読みこむと、その変数のなかにCR+LFまでのすべてのデータが入ってしまう。今回は使わなかったが、LINE INPUT#によって読み出すと、コンマも含めてまるごと変数に入れてくれる。

リスト2は、そうやってデータで腹いっぱいになったXY$やL$を、あらかじめ決めておいた文字数で区切って切り出し、数値に変換して使っている、というわけなのだ。

こうすると、ファイルから読み出すのは1つのダイアモンドにつき、2回ですみ、あとは単純な処理なので、それほど時間がかからない。

データが多いとき、シーケンシャルファイルは、数値で書きこみ、文字で取り出すのがよさそうだ。

■図2　「DIA-DATA」の中身

```
 12  29                                              N、M
 0  1  1  2  2  3  3  4  4  5  5  0  6             A(0)、B(0)
7  7  8  8  9  9  10  10  11  11  6  0
6  0  7  1  7  1  8  2  8  2  9  3  9  3              ∫
  10  4  10  4  11  5  11  5  6  6  12
7  12  8  12  9  12  10  12  11  12                 A(M)、B(M)
XY218   63 185   65 224   66 288   66 327   6
5 294   63 256   84 150   84 166   83 256   8      XY$
3 346   83 362   84 256 150
L15 3 1 3151515 7 1 1 715151515 3 1 1 1
1 31515151515 3 3 315                              L$
XY218   58 186   65 224   70 288   70 326   6
5 294   58 256   74 150   79 166   87 256   9      XY$
0 346   87 362   79 256 151
L 7 1 1 1 71515 7 1 1 7151515 7 1 1 1 1
1 1 715151515 3 3 315                              L$
XY218   54 186   65 224   75 288   75 326   6
5 294   54 256   64 150   75 165   91 256   9      XY$
8 347   91 362   75 256 151
L 7 1 1 1 71515 7 1 1 7151515 7 1 1 1 1
1 1 715151515 3 3 315                              L$
XY218   50 186   66 224   80 288   80 326   6
6 294   50 256   55 150   70 165   95 256  10      XY$
5 347   95 362   70 256 149
L 7 1 1 1 71515 7 1 1 7151515 7 1 1 1 1
1 1 715151515 3 3 315                              L$
XY225       190   61 224       288   82 328
1 30         62   55 153          2   88 251
5 3           3   78 24
```

■リスト2　ダイアモンドのアニメーション

DIA-DSPL.BP2

```
2000 '●●● DRAWING
2010 '    FIRST SETTING
2020 COLOR 15,4,7:SCREEN 0:WIDTH 40
2030 CLEAR 1000:DEFINT A-Z
2040 DF$="DIA-DATA"
2050 OPEN DF$ FOR INPUT AS #1
2060 INPUT #1,N,M
2070 DIM A(M),B(M),X(N),Y(N)
2080 FOR I=0 TO M
    :   INPUT #1,A(I),B(I)
    :NEXT
2090 '●●● SCREEN SETTING
2100 COLOR 15,0,4:SCREEN 7
2110 P=0:Q=1:SETPAGE ,1:SCREEN,0
2120 COLOR=(4,1,1,2)
    :COLOR=(1,3,3,3)
    :COLOR=(3,5,5,5)
    :COLOR=(7,6,6,6)
2130 '●●● DRAWING A DIAMOND
2140 SETPAGE P,Q
    :CLS
    :SWAP P,Q
2150 INPUT #1,XY$
2160 FOR I=0 TO N
    :   X(I)=VAL(MID$(XY$,8*I+3,4))
    :   Y(I)=VAL(MID$(XY$,8*I+7,4))
    :NEXT
2170 INPUT #1,L$
2180 FOR I=0 TO M
    :   L=VAL(MID$(L$,2*I+2,2))
    :   LINE (X(A(I)),Y(A(I)))
             -(X(B(I)),Y(B(I))),L,,OR
    :NEXT
2190 IF EOF(1) THEN
        CLOSE
    :   OPEN DF$ FOR INPUT AS #1
    :   INPUT #1,N$,N$
2200 GOTO 2130
3000 '●●●
3010 '●●● FLOPPY >>> RAM
3020 CLEAR 1000:MAXFILES=2
3030 DF$="DIA-DATA"
3040 OPEN DF$          FOR INPUT  AS #1
3050 CALL MEMINI
    :OPEN "MEM:"+DF$ FOR OUTPUT AS #2
3060 INPUT #1,A$:PRINT #2,A$
3070 IF EOF(1) THEN
        CLOSE
   :   DF$="MEM:"+DF$:GOTO 2050
3080 GOTO 3060
```

読者アンケート

●掲載ソフト21本プレゼントつき！●

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で21名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差しあげています。しめ切りは1月31日必着。当選者の発表は3月7日発売の本誌4月情報号の欄外で行います。

■アンケート

1　あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を○でかこんでください。2台以上持っている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX
②MSX2　③MSX2+
④MSXturboR(A1ST)
⑤MSXturboR(A1GT)

2　今後、turboR(A1GT)を買う予定はありますか(1で⑤以外の人のみ答えてください)。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

3　次の周辺機器で持っているのはどれですか。持っているものに全部○をつけてください。
①ジョイスティック(ジョイカード)
②ディスクドライブ(内蔵も含む)
③増設RAM(MEM-768)
④プリンタ
⑤データレコーダ(オーディオ用で代用している場合を含む)
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム　⑧マウス　⑨MIDI楽器(音源モジュールも含む)
⑩どれも持っていない
⑪その他(具体的に記入)

4　近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。3の番号で答えてください。

5　MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で答えてください。
①ゲーム　②プログラミング
③パソコン通信　④ワープロ
⑤CG　⑥ビデオ編集
⑦コンピュータミュージック
⑧ビジネス　⑨学習　⑩その他

6　表1のソフトのなかで次に買おうと思っているものを1つだけ番号で答えてください。

7　表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

8　表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

9　今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を3つまで番号で答えてください。

10　今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

11　今月のスーパー付録ディスク(表3)のうち、おもしろい(または役にたった)内容を3つまで順に答えてください。

12　今月号のスーパー付録ディスク(表3)のうち、遊んで(見て)つまらなかったものを順に3つまで答えてください。

13　あなたの持っているMSX2/2+/turboR以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に○をつけてください。
①ファミコン(スーパーファミコンも含む)
②メガドライブ(マークIIIも含む)
③PCエンジン　④PC88系
⑤PC98系(PC-286も含む)
⑥FM TOWNS　⑦X68000
⑧ゲームボーイ　⑨ゲームギア
⑩その他(具体的に記入)
⑪どれも持っていない

14　あなたがふだんよく読む雑誌を表4のうちから3つまで番号で答えてください。

15　今月号に掲載されたファンダムのプログラムのなかで気に入った順に3つ番号を書いてください。
①くらやみの戦い　②おならジャンプ　③SOLID　④Ω(オーム)　⑤変態生物アメーバ　⑥槍投げ100m　⑦LEAD THE DOT　⑧BRAILLE POINTS　⑨トランペットの調べ　⑩UFO　⑪センタッキーアクション　⑫台風上陸　⑬M.T.GODDESS　⑭どれも興味がない

16　今月号のFM音楽館の記事で気に入った順に3つ番号を書いてください。
①ヴァルアの祝宴　②STAR SOLDIER　③STAGE1　④Departure for Space　⑤C7　⑥デタラメヌエット　⑦エジプトからのメッセージ　⑧雪のローマ　⑨Step!　⑩どれも興味がない

17　業務用、ファミコン、PC88/98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。シリーズものはその何作目かも明記してください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントソフト名	掲載ページ
1	ロイヤルブラッド	4
2	幻影都市	12
3	戦国ソーサリアン(要「ソーサリアン」)	18
4	スーパー上海ドラゴンズアイ	106
5	2021SNOOKY／	108
6	舞	110
7	スーパープロコレ2	78

表2　今月の記事

No.	記事名
1	表紙
2	<FAN ATTACK>ロイヤルブラッド
3	<FAN ATTACK>幻影都市
4	<FAN ATTACK>戦国ソーサリアン
5	十字軍
6	BASICピクニック
7	<ファンダム>ゲームプログラム
8	<ファンダム>ファンダムスクラム
9	<ファンダム>マシン語の気持ち
10	<ファンダム>スーパービギナーズ講座
11	FM音楽館
12	ゲーム制作講座
13	記憶のラビリンス
14	今月のいーしょーくー情報
15	ソーサリアン・オリジナル・シナリオ・コンテスト
16	FFB
17	GM&V
18	パソ通天国
19	ほほ梅麿のCGコンテスト
20	AVフォーラム
21	<FAN NEWS>スーパー上海ドラゴンズアイ
22	<FAN NEWS>2021SNOOKY／
23	<FAN NEWS>舞
24	ON SALE
25	COMING SOON
26	FAN CLIP

表3　今月のスーパー付録ディスク

No.	コーナー名
1	オールディーズ『パイパニック』
2	ファンダムGAMES
3	ファンダム・サンプルプログラム
4	FM音楽館
5	AVフォーラム
6	ほほ梅麿のCGコンテスト
7	MSXView
8	パソ通天国
9	ゲーム十字軍
10	あてましょQ
11	オマケ

表4　雑誌

No.	雑誌名
1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ゲーメスト
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ヒッポンスーパー
11	ファミコン通信
12	ファミリーコンピュータマガジン
13	㊙スーパーファミコン
14	その他のファミコン雑誌
15	PC Engine FAN
16	月刊PCエンジン
17	㊙PCエンジン
18	メガドライブファン
19	どれも読んでいない

表1　ソフト

No.	ソフト名
1	R-TYPE(アールタイプ)
2	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
3	アレスタ2
4	イース
5	イースII
6	イースIII
7	維新の嵐
8	伊忍道・打倒信長
9	ウィザードリィ3
10	AD&D(ヒーロー・オブ・ランス)
11	MSXView
12	F-1スピリット
13	エメラルド・ドラゴン
14	SDスナッチャー
15	SDガンダム　ガチャポン戦士2
16	王家の谷・エルギーザの封印
17	カオスエンジェルズ
18	キャルシリーズ
19	キャンペーン版大戦略
20	ぎゅわんぶらあ自己中心派
21	銀河英雄伝説シリーズ
22	グラディウスシリーズ
23	グラフサウルス
24	クリムゾンシリーズ
25	激突ペナントレース2
26	幻影都市
27	サーク
28	サークII
29	サーク・ガゼルの塔
30	ザナドゥ
31	三国志
32	三国志II
33	THEプロ野球激突ペナントレース
34	シュヴァルツシルトII
35	水滸伝
36	スナッチャー
37	スーパー上海ドラゴンズアイ
38	スーパー大戦略
39	スーパーバトルスキンパニック
40	スペース・マンボウ
41	聖戦士ダンバイン
42	戦国ソーサリアン
43	ソーサリアン
44	増設RAM(MEM-768)
45	ソリッドスネーク
46	大航海時代
47	ディスクステーション各号
48	提督の決断
49	ティル・ナ・ノーグ
50	闘神都市
51	ドラゴンクエストII
52	ドラゴンクイズ
53	ドラゴン・ナイト
54	ドラゴン・ナイトII
55	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
56	2021SNOOKY／
57	NIKO²
58	信長の野望<全国版>
59	信長の野望・戦国群雄伝
60	信長の野望・武将風雲録
61	ハイドライド3
62	パロディウス
63	ピーチアップ各号
64	ピーチアップ総集編2(笑)
65	ViewCALC
66	ピラミッドソーサリアン
67	ピンクソックス各号
68	ファイナルファンタジー
69	ファンダムライブラリー各号
70	フォクシー2
71	ぷよぷよ
72	ブライ上巻
73	フリートコマンダーII
74	プリンセスメーカー
75	FRAY
76	ポッキー2
77	魔導物語1-2-3
78	MIDIサウルス
79	μ・SIOS(ミュー・シオス)
80	ラスト・ハルマゲドン
81	ランペルール
82	ルーンマスター三国英傑伝
83	ロードス島戦記
84	ロイヤルブラッド
85	笑ゥせぇるすまん

●12月情報号の当選者の発表は55ページからの欄外で発表しています。

ファンダム

多少年代ものながら名作といわれた市販ゲームが付録ディスクにタダ同然で入っている昨今、ファンダムに収録しているプログラムたちのアマチュア的美点がよく見えてくる、ような気がしませんか。

※🅿はプログラム。それぞれ、遊び方・使い方のページと解説のページを示しています。

➜P116の「スーパー付録ディスク」参照

【ターボRユーザーの方へ】「※ターボRは標準モードで」と書いてあるゲームは標準モードで遊んでください。DOSーフォーマットのディスクを入れるか、数字キーの「1」(テンキーは不可)を押しながら起動するんと、標準モードに切り換わります。とくに注記のないゲームは高速モードでも遊べます。

BRAILLE. FD2

点字と五十音を行き来する点訳ツール
BRAILLE POINTS（ブレイル・ポインツ）

MSX MSX2/2+ RAM8K ※ターボRは標準モードで

by KANU-SAN'92 SOFT　▶解説は50ページ

日本語の五十音＋数字を点訳するための簡易ツール。ただし、このツールで表示される点字は、裏返しになっている(打つときは裏から打つため)。ふつうに見た点字一覧表と点字の規則については51ページにくわしい。

■読解モード(点字→かな)

黄色いカーソルを動かしてスペースキーで点をセットし、1キーを押すとその点字に対応する文字が「WORD　:」の右に表示される。対応する文字がない場合はなにも表示されない。

■点訳モード(かな→点字)

読解モードで0キーを押すと点訳モードになる。「WORD?」と聞いてくるので、ひらがな、または数字(カタカナは不可)を入れると、その文字に対応した点字が表示される。読解モードにもどるには「*」を入力してリターンキー。　(山島)

⬆上の四角い枠が点字表示部(裏返しに表示)。「●」は突起あり、「-」は突起なし。下に対応するかなが表示される

⬅読解モード。この2ブロックで「ざ」を表す

⬆0キーを押すと点訳モードになる。点訳したい文字を入力すると

⬆こういうふうに点を打てば「7」になるというわけ。「*」で読解モードになる

画1面　各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面＝40字×24行として計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときの参考にしてください。

GODDESS. FD2

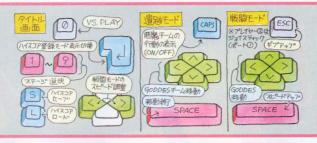
女神の戦いから新しいなにかがはじまる

M. T. GODDESS

エム・ティー・ゴッデス

画12面 MSX MSX2/2+ RAM32K ※ターボRは高速モードで

by 鈴木“E君”朝夫

▶解説は52ページ

1991 EM6 PRESENTS

M.T. GODDESS

CREATED BY TOMOO SUZUKI
ADVICED BY IKUSHI TOGO
SATOSHI HIRUTA

1-9:START 0:VSPLAY WAIT= 400
RETURN:LOOK BOARD S:SAVE L:LOAD

⬆タイトル画面。遺跡の番号を選ぶ。カーソルキー左右で戦闘モードのスピードを調節できる

GODDESSチーム

⬆戦闘モードでのプレイヤー側のキャラ。左端から女神、神官、妖精。プレイヤーは女神のみ操作できる

⬆遺跡モードでGODDESSチームを表示するときのキャラクタ

敵チーム

⬆戦闘モードでの敵チームのキャラ。左端から神、神官、妖精の順で、基本的に上と同様

⬆遺跡モードのキャラ。強さに応じて表示されるキャラが違う

宝玉

⬆全部集めるのが目的。取るたびにだれか1人の攻撃力が1あがる

　ゲームの考え方、ジャンルはさまざまだが、ある見方でわければ次の2つになる。

①説明のいらないゲーム

②くわしい説明の必要なゲーム

　この『M. T. GODDESS』は、世界中のすべての人にとって②だろう。

　ゲームを遊ぶにあたって覚える必要のあることが多いというのも理由の1つだが、それ以上にこの作品の持つゲーム性が前代未聞だからである。ただ、おそらくは、この作品が指し示す方向はコンピュータゲームの1つの潮流となるだろう（予感）。

　この作品では、独立した人格を持つかのようなコンピュータキャラと「協力して」戦う。このことが、この作品をとっつきにくくしているようだが、最初つまらなくても、あきらめずに何度かやってみてほしい。新しい楽しみのためには、当初、多少の苦労がつきものなのだ。

ゲームの目的

　プレイヤーは、GODDESSチームの主要キャラとして行動し、敵チームと戦いながら、遺跡のなかに散らばる8つの宝玉をすべて集めるのが目的。

チーム

　1チームは1～7人で構成され、各キャラクタは「体力上限」「体力」「攻撃力」の3つのパラメータを持つ。ただし、表示されるのは「体力上限」（各キャラクタの下に表示）と「評価点」（画面右上に「E：」で表示）のみ。評価点は、構成員の能力値から計算され、チーム全体の強さの目安となる。

　プレイヤーの属するGODDESSチームは、①女神のコマ（攻撃力2、体力上限20）＝1つ、②神官のコマ（攻撃力2、体力上限15）＝2つ、が初期値になっている。このほかに戦闘中に③妖精のコマ（攻撃力1、体力上限15）を仲間にすることができるが、メンバーが7人いるときはそれ以上仲間を増やすことができない。

遺跡の選択

　タイトル画面で数字キーを押して遺跡を選ぶ。

1＝トレーニングステージ1
　（宝玉3個、敵4チーム）
2＝トレーニングステージ2
　（宝玉5個、敵8チーム）
3～9＝ステージ3～9
　（宝玉8個、敵16チーム）

　選ぶと、遺跡を作るあいだしばらく待ち、ゲームがはじまる。

遺跡モード

　1ターンの移動力はそのチー

葉

⬆遺跡のなかに落ちている。取ると全員の体力上限値が1あがる

⬆ゲームスタート。まずはGODDESSチームのターン

⬆敵は視界内に入ってくると近づいてくる（自分からは攻撃できない）

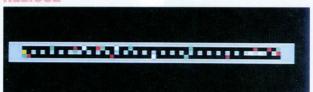
⬆敵と遭遇して戦闘開始

⬆これが戦闘モード。この画面になったらノンビリしてはいられない

※ハイスコアのセーブをする場合は、付録ディスク以外の別のディスクを用意してください。また、データをロードしたときは、メモリにあるデータと比較して、高いものだけをロードします。

RELICS(遺跡)マップ

戦闘モードで勝ったときに表示されるマップ。マップ中、４色の四角で次のものを示している。
・白い四角＝宝玉
・緑色の四角＝葉
・赤い四角＝敵チーム
・黄色い四角＝自分の現在位置
また、遺跡１は１本道だ。

RELICS2

ムの評価点の20分の1(100なら5)。この移動力の範囲内でマップを移動し、とちゅうでとまりたければスペースキーを押す。また、敵が宝玉を持っていくこともあるので、戦って取り返すためにも注意が必要。

戦闘モード

敵に接触されると戦闘モードに入る。アクションゲームで、攻撃方法は体当たりのみ。どちらかの全滅で終了する。

戦場の右端の列は自陣で、ここにいるあいだ体力が１ずつ回復。ただし、攻撃を受けると逆にダメージは2倍になる。これは敵チームもおなじ事情。

緑色の箱を取ると妖精が出てきて仲間になる(ただしすでに7人いるとだめ)。

ダメージを受け、体力が4分の１以下になると「C」のマークがついて危険を知らせる。

このモードで相手のコマを倒すたびに、そのコマの体力上限が１ずつあがっていく。

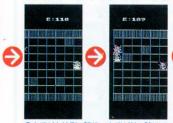
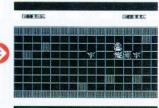
このモードで操作できるのは、女神のコマだけで、あとはGODDESSチームも含めて、すべてコンピュータが操作する。

遺跡３の遺跡モード。敵チームの移動情報が刻々と表示され、状況はつねに目まぐるしく変わっていく

その他

タイトル画面で０キーを押すと、戦闘モードで対戦ゲームが楽しめる。先に3勝の差をつけたほうの勝利。

タイトル画面でリターンキーを押すと、各遺跡ごとのハイスコアが表示される。もう一度リターンキーでもとにもどる。

このゲームは、何度もやって最良のコースを探していくゲームなのだそうだが、とりあえずは、この戦闘モードで敵に勝てるようになるというのが、第一の目標になるだろう。（山島）

右端が女神側の陣地、左端が敵の陣地で、それぞれの戦い場所になりやすい

戦闘モードは自由にならないこともあってむずかしいが、そこが新しい

RELICS3

RELICS4

RELICS5

RELICS6

RELICS7

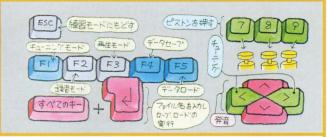
RELICS8

RELICS9

あこがれのトランペットシミュレータ

トランペットの調べ

MSX2+以降

by MIJINKO-SOFT　▶解説は56ページ

RUNすると、画面にはまるでショーウインドウに飾ってあるかのごとく、きれいなトランペットが表示される。これは、トランペットを持っていないんだけど吹きたい、または持っているんだけど近所迷惑で吹けない人にはもってこいな、トランペットシミュレータなのだ。

トランペットは、金管楽器の代表的なもので、吹き口を吹いて管内の空気を振動させ、音を出す。この作品で管内に空気を送りこむのはカーソルキーだ。

また、スティック関数の値が大きくなるにつれ、トランペットの音は高音になる。スティック関数の値が0(なにもカーソルキーを押してないとき)は音が出ない。このカーソルキーと、ピストンの組み合わせで演奏することができるわけだ。

RUNした最初は練習モードになっているので、ここで思う存分練習すべし。ほかにもいろんなモードがついている。

・チューニングモード

画面で点滅している部分を左に移動させると、音が高音になり、右に移動させると低音になる

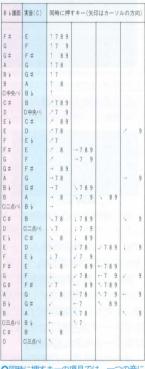
・録音モード

このモードが実行されたときから演奏をすべて録音する。録音時間は標準モードで約5分、高速モードでは約1分45秒。途中で録音を中断することもできる。再び録音すると、前に録音していたものは消されてしまう

・再生モード

録音したものを再生する。再生時間いっぱいになるか、演奏が終わると自動的に練習モードになる

・データのセーブ、ロード

データをセーブ、ロードする際のファイル名は英文字か数字で拡張子は不要。標準モードでセーブしたものを高速モードで再生したり、またはその逆をした場合、演奏の速度が変わる

(ちえ熱)

⬆このトランペットのモデルはヤマハのカスタムYTR－800Gだそうだ。カッコイイなぁ

⬆この指使いで、カーソルキー上を押せばドの音

⬆この指使いで、カーソルキー斜め右上を押せばレの音

⬆この指使いで、カーソルキー斜め右上を押せばミの音

チューニングもできる

⬆点滅している部分を右いっぱいにもっていくと低音になる

⬆点滅している部分を左いっぱいにもっていくと高音になる

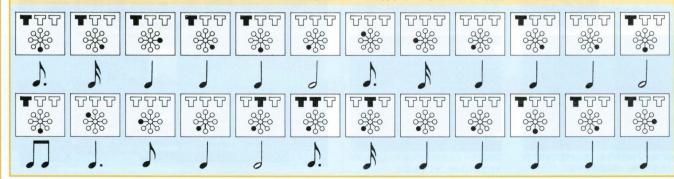
音とキー操作の対応表

B♭譜面	実音(C)	同時に押すキー(矢印はカーソルの方向)			
F♯	E	↑789			
G	F	↑7 9			
G♯	F♯	↑ 89			
A	G	↑78			
B♭	G♯	↑7			
B	A	↑ 8			
C(中央ハ)	B♭	↑			
C♯	B	↗789			
D	C(中央ハ)	↗7 9			
E♭	C♯	↗ 89			
E	D	↗78			↗ 9
F	E♭	↗7			
F♯	E	↗ 8	→789		
G	F	↗	→7 9		
G♯	F♯	→ 89			
A	G	→78			→ 9
B♭	G♯	→7	↘789		
B	A	→ 8	↘7 9	↘ 89	
C(二点ハ)	B♭	→			
C♯	B	↘78	↓789		↘ 9
D	C(二点ハ)	↘7	↓7 9		
E♭	C♯	↘ 8	↓ 89		
E	D	↘	↓78	↙789	↓ 9
F	E♭	↓7	↙7 9		
F♯	E	↓ 8	↙ 89	←789	
G	F	↓	↙78	←7 9	↙ 9
G♯	F♯	↙7	← 89	↖789	
A	G	↙ 8	←78	↖7 9	← 9
B♭	G♯	↙	←7	↖ 89	
B	A	← 8	↖78		↖ 9
C(三点ハ)	B♭	←	↖7		
C♯	B	↖ 8			
D	C(三点ハ)	↖			

⬆同時に押すキーの項目では、一つの音に対し、いくつかのキー操作もあることもある。この表を見て、みんながこのトランペットを吹きこなせるように練習してほしい

『星条旗よ永遠なれ』を吹こう!

アメリカ国歌としてあまりにも有名な『星条旗よ永遠なれ』の最初の8小節を演奏してみよう。黒いところが押すキーだ。また、下の音符が長さを表している。

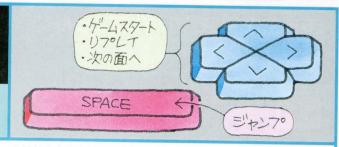
※データをセーブする場合は、付録ディスク以外の別のディスクを用意してください。

ONARA.FD2

ギャグマンガみたいに、おならで飛ぶ

おならジャンプ

MSX2/2+ VRAM64K ※ターボRは標準モードで

by TACOM

▶解説は55ページ

❶けつ登場と同時に落下開始

作者の手紙に書いてあった遊び方を引用してみる。「スペースでへをだしてとべ〃　カーソルでスタート」。これだけ。でも、これで十分わかる。そこがこのゲームのいいところ。

RUNすると画面左下にけつが登場。これを操作して、画面の緑色のところまでたどり着けばステージクリア。スペースキーを押してるあいだは、おならがたまり、キーを放すとたまったおならが放出されてジャンプ(右に向かって放物運動)する。おならをたくさんためれば大ジャンプするぞ。青い丸の障害物や画面の上、下、右の壁に衝突するとゲームオーバーとなりスコアが表示される。またクリアすると障害物が2個ずつ増えていく。

クリアしたときの画面を見ると、おならの軌跡が夜景みたいで、なかなかきれい。(ちえ熱)

これがオナラジャンプだ

❶ジャンプした瞬間からおならをためはじめる

❶そろそろ、おならを放出するぞ

❶ボン。でかいおならの跡を残し、大ジャンプだ

❶ピョン、ピョン、ジャンプしてきてゴールは目前

❶あたり方が悪いと、このようにゴールをすりぬけ、ゲームオーバーになる

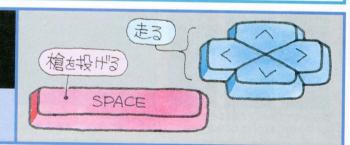
YARINAGE.FD2

オレが世界記録を抜いてやるぜ!

槍投げ100m

MSX2/2+ VRAM64K ※ターボRは標準モードで

by Cock-M

▶解説は58ページ

今月の編集部ハマリゲーム。陸上競技のやり投げをゲームにしたもの。

カーソルキーをハイパー方式でたたくと、槍を投げるキャラクタが画面左端から走りだし、もっとたたくと加速がつく。0mラインを越えるとファールになるので、0mラインを越える前に槍を投げる。このとき、右上にある角度メーターの目盛りの位置で槍の飛んでいく角度が決まる。目盛りがいちばん明るくなったときが、槍を投げるのにベストな角度というわけ。投げた槍は地面に突き刺さり、飛んだ距離が表示される。

❶ここが競技場。角度メーターを見て、走りだすタイミングをさぐれ

要は「走りだすタイミング」である。あとはせいいっぱい助走し、0mラインギリギリのところで投げる。運よくベストな角度で投げられれば100mを超えることも可能だ。ちなみに、古い槍投げの世界記録はウベ・ホーン(独)の104.80mだ。(ちえ熱)

助走が大切

❶今だ! カチャカチャカチャ……、0mラインが近づいてきた

❶とうっ! 0mラインギリギリのところで槍を投げた。もうちょっとでファールだ

❶ちょっと角度が浅かったか

❶槍が下降中

❶ただいまの記録は88.61m。助走の勢いがたりなかった。まだまだだ

【ここだけの話】陸上競技の槍投げは1986年4月に新しい槍投げに変わった。従来の槍では飛距離が出過ぎてしまい、競技場からはみだしてしまう恐れがあるため、〝飛距離が出ない槍〟を使う槍投げになったのだ。この新しい槍を使う前の世界記録が、上の本文中に書いてあるもの。ちなみに今の世界記録は96m96である。(1991年8月26日付報知新聞より)

『くらやみの戦い』についてのお断り この作品は、電波新聞社「マイコンBASICマガジン」1991年1月号に掲載されているものと作者、プログラムとも同一です。作者のKPCさんから、同誌にもおなじ作品を投稿しているとのメッセージをいただいていたのですが、編集部の確認もれのため、その事実に気づかないまま編集作業を進めてきました。本来なら、ただちに他の作品に換えるべきところですが、同誌のご厚意により本作品を掲載させていただきました。

KURAYAMI.FD2

ほら、目を閉じてプレイしてごらん
くらやみの戦い～戦場編～

MSX MSX2/2+ RAM8K ※ターボRは標準モードで

by KPC

▶解説は59ページ

司令官から敵基地への単独突撃をいい渡された兵士が主人公。

画面は暗闇なので真っ黒。最初にサイレンが鳴り、敵基地に向かって進む自分の足音が聞こえる。そして敵と遭遇。機関銃、戦車、手榴弾のどれかで攻撃してくる音が聞こえる。その攻撃をかわすと、また走りはじめ、また敵と遭遇する。ある程度走ると敵基地にたどりつき、敵基地を爆破して(画面が黄色くなる)終わり。また、カーソルキーを押したままにしていると、進んでいないことになっているぞ。

(ちえ熱)

➡真っ暗のなか耳だけをたよりに攻撃をよけろ

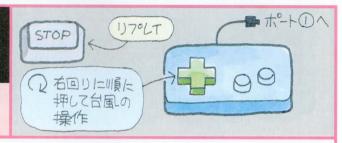
⬅敵の攻撃をよけそこなうと戦場の土となる

TAIFUU.FD2

台風を操作して日本を破壊する異色作！
台風上陸

MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで

by 撃退サミー

▶解説は60ページ

⬆画面の左下に登場した台風を必死に操作し、日本に上陸させる。上陸したときはうれしい

⬆2回目の上陸を試みようとしたところ失敗。ゲーム終了後、スコアが表示される

RUNすると日本列島が表示される。画面には表示されていないが、沖縄諸島あたりに台風が登場、北上中である。キミは台風を操作して日本に上陸させ、どのくらい被害をあげられるかを目標とし、遊ぶゲームだ。

懸命に十字ボタンをグリグリ押していると、台風の進行方向が進路に対し、右に45度ずつ変わっていく。そうして、台風を見事、日本に上陸させるとバリバリと日本を破壊する。ううん、不健全な気もするがなんか快感。台風が画面の外にでてしまうとゲーム終了。

(ちえ熱)

SOLID.FD2

アートのかけらに、触れてみよう
SOLID～立体表示～ ソリッド

MSX MSX2/2+ RAM8K ※ターボRは標準モードで

by 奥田隆弘

▶解説は61ページ

RUNするとワイヤーフレームで作った立体を表示する。なにかキーを押すと、今度はその立体を等角投影図にしたものを表示する。また、なにかキーを押すと、最初に表示した立体のデータを表示して終わる。データは線と線が交わるところの高さとなっている。

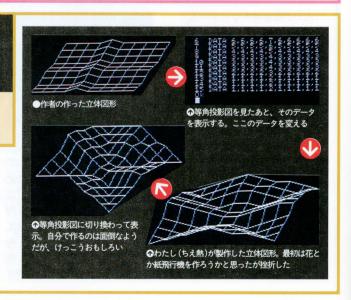
これは見ているだけじゃつまらないから、なにか自分で作ってみよう。データの個数を変えたり、極端な数値を入れたりするとエラーになるので注意。データを入力したらRUNして自作した図形を見よう。(ちえ熱)

●作者の作った立体図形

⬆等角投影図を見たあと、そのデータを表示する。ここのデータを変える

⬆等角投影図に切り換わって表示。自分で作るのは面倒なようだが、けっこうおもしろい

⬆わたし(ちえ熱)が製作した立体図形。最初は花とか紙飛行機を作ろうかと思ったが挫折した

OHM.FD2

インドの山奥で修行しているみたい

Ω オーム

画1面 MSX MSX2/2+ RAM8K ※ターボRは標準モードで

by 坂本伸幸

▶解説は62ページ

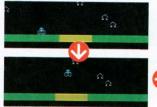
床の中央に黄色い部分がある。そこの上の空間に、あぐらをかいたような主人公がいくと、上昇気流が働いているのか、神秘の力なのか、修行の成果なのか、主人公は宙に浮いていく。

そうやって、宙に浮いたり落下したり、壁や床にぶつかってはねかえったりして制限時間内にすべての「Ω」を取るとクリア。クリアすると「Ω」の数が1増える。レベルは9まであがり、あとはレベル9のくりかえし。

また、主人公の移動スピードが速すぎると、「Ω」が取れないこともあるよ。（ちえ熱）

黄色い床の上だと主人公は浮かぶ

制限時間との勝負。あと4個だ

UFO.FD2

未確認飛行物をマウスを使って撃退する

UFO ユーフォー

画2面 MSX2/2+ VRAM64K ※ターボRは標準モードで

by ひろ

▶解説は63ページ

UFOの動きがにぶったところを狙え

レーザー命中。UFOが赤く燃え上がる

カーソルがUFOと重なっていないとダメ

マウスで操作するのは、画面中央にあるレーザー発射装置の照準の役割をするカーソル。レーザーを発射すると画面中央にあるレーザー発射装置からレーザーがカーソルめがけて発射されるので、UFOにカーソルを重ねてレーザーを発射しろ。UFOに命中させるとエネルギーは減らないが、はずすと減り、エネルギーがなくなるとゲームオーバーだ。

UFOを見たことはないが、NTVふうのUFOらしい動きをしているので落としがいがあるぞ。（ちえ熱）

SENTUCKY.FD2

舞台となるのはぐるぐる回る洗濯機のなか

センタッキーアクション

画2面 MSX MSX2/2+ RAM8K ※ターボRは標準モードで

by 三木一

▶解説は64ページ

おもわず笑ってしまうシチュエーションをもつゲームだ。ここは洗濯機のなか。キミは酵素となって水のなかを泳ぎまわり、緑色した油汚れをつかまえて、油汚れを分解しなくてはならない。しかし、回転する洗濯機のふちや、中心から遠い水流の部分にあたってしまうと、画面上にある得点をあらわす白い四角が32ドット左に移動する。いちばん左端まで行ってしまうとゲームオーバーだ。また、油汚れをつかまえると白い四角は右に16ドット移動し、右端まで行けばクリアだ。（ちえ熱）

じっと見ていると目が回りそうだ

なんとか油汚れを捕まえた

LEADDOT.FD2

無事にドットをゴールまで運びましょう

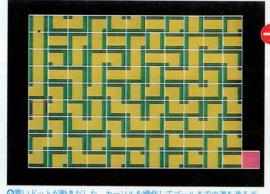
LEAD THE DOT
リード・ザ・ドット

画3面　MSX 2/2+ VRAM64K　※ターボRは標準モードで
by KO-1

▶解説は65ページ

1〜3　レベルを選ぶ
カーソル移動
SPACE　・リプレイ　・パネルチェンジ

黄色い道にそって移動する青いドットをゴールまで無事たどり着かせる、作者いわく「チクタクバンバンをヒントに作ってみました」ゲームである。

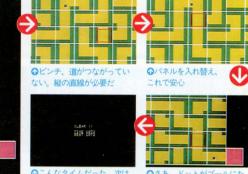
まずは1から3のなかからレベルを選択。数字が大きいほどドットの移動スピードが速くてむずかしい。作者いわく「レベル3は、慣れて運がよければクリアできます」だ。レベルを決めると画面に11×9に並んだパネル+ゴールの赤いパネルが表示され、左上のパネルからドットの移動がはじまる。ドットが道からはずれてしまうとゲームオーバー。そうならないように、パネルとパネルを入れ替えて、道を作ってやるのだ。最初に交換元のパネル、次に交換先のパネルにカーソルを持っていってスペースキーを押せばパネルが入れ替わる。ドットが移動中のパネルだって入れ替えられる点がおもしろい。そして、右下にあるゴールまでドットがたどりつくとゲーム終了。ゴールまで来るのにかかった時間が表示される。　(ちえ熱)

↑青いドットが動きだした。カーソルを操作してゴールまでの道を造るぞ

↑ピンチ、道がつながっていない。縦の直線が必要だ

↑パネルを入れ替え、これで安心

↑さあ、ドットがゴールにたどりつく直前だ

↑こんなタイムだった。次はレベル2に挑戦するぞ

AMOEBA.FD2

アメーバと対決！　キミは逃げまどうだけ

変態生物アメーバ

画1面　MSX MSX 2/2+ RAM8K　※ターボRは標準モードで
by TM SOFT

▶解説は66ページ

主人公8方向移動
リプレイ
SPACE

【アメーバ】(amoeba)原生動物・偽足虫類・アメーバ科の一属。最もよく知られた原生動物の一群。属名はギリシア語amoibe(変化)に由来。体表に被殻(ひかく)構造物はまったくなく、体表から舌状、指状、膜状などの偽足を出し入れさせて体形を変化させる。

……というアメーバが、ここでは増殖する敵キャラとして登場。

どうやらこのゲームの主人公はアメーバのエサらしい。そしてキミは、そんな主人公を操作してアメーバに食べられないように逃げるのだ。アメーバより主人公のほうが足が速いので最初のうちはラクラク逃げられるが、一定時間たつとアメーバは分裂して、1匹ずつ増えていく(最高31匹)。しかし、アメーバは増殖しても追ってくるのは常に1匹だけ。残りの動かないで止まってるアメーバは、追っているアメーバより自分のほうが主人公に近くなると、追う役をバトンタッチされて動きだすのだ。そして、いつかつかまりゲームオーバー。スコアは逃げのびた時間による。　(ちえ熱)

↑ゲームスタート。最初はアメーバも1匹しかいないのでラクラク逃げられる

↑ついにアメーバが分裂するときがきた

↑2匹に増えたアメーバ。だんだん逃げにくくなる

↑しつこく追ってくるアメーバから逃げる主人公

↑追うアメーバがバトンタッチされて、ピンチ

↑うわー、アメーバが9匹も増殖した。そろそろ、食べられるときが近い

それゆけP太
「ゲームづくりに挑戦」の巻
ピーピコピコ
ピー太、大丈夫？
メ切りまで
あと３日だョ。

ピピョ
やったよ、やった!
どんなもんだバーニー
見てよ、このソフト。

ス、スッゴーイ。
こんなの見たら、
みんな腰を
抜かすんじゃない。

でも、今日が
メ切りだから……
バーニー、たのむ!
OK!
まかせて
よッ!
DoGooN

ウーム、
P太のヤツ、いつのまに…
ウーム

大賞は
P太くん!
パソコン・ソフト大賞受賞式
パソコン講座で
がんばった、
おかげだもんネ。
パチパチ
パチパチ
文部省認定通信教育
パソコン講座

ファンダム SCRUM

目次

※①〜⑰はアンケート番号です。アルゴリズム甲子園は休載です。

12月号での付録ディスク予報は、しだいに晴れに向かう予想だったが、その予想はいかに? あしたは晴れだ!を読め。

ちえ熱の選考会レポート

ファンダムではなぜ、1画面という短いプログラムを求めているのか? それは、短いから打ちこむのに手間がかからないというメリットとともに、1画面という制約のなかで作品を作ることそれ自体をゲーム感覚で楽しもうというのがねらいだった。そのためにいろいろなくふうやアイデアも生まれた。

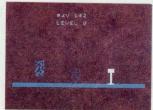
しかし、ここにきて付録ディスクにファンダムがすべて収録され、打ちこむ必要がなくなった。打ちこむ必要がないのだからなにも短いプログラムにこだわらなくてもいいのではないか、1画面タイプ、N画面タイプ、などの枠組みを廃止してもいいのではないかというのがファンダムの現時点の考えである。

しかし、「短いプログラムで、こんなゲームが!」と思わせることができる1画面タイプの作品がわたしは好きだし、やっぱりファンダムの主流であり、源流だと思う。

さて、今月の選考会のレポートをするまえに報告することがある。それは、今月からファンダム班に新人が入ったことだ。新人のペンネームは「がまこ」。大学3年生だ。趣味は「オカリナを川原に行って吹くこと」。ちょっと変わったヤツだが、見た目はふつうそのもの。今月は、がまこに1画面タイプの第1次選考をしてもらった。

今月のおしかった作品は松田直人クンの『S. C.』(Shooting Catcherの略)だ。熊のぬいぐるみが横に移動していくのをクレーンを使って取るという、ゲームセンターによくあるUFOキャッチャーをシューティングゲームふうにしたもの。

シューティングふうにしないで、ぬいぐるみをいっぱい置いて、3D表示のリアルなUFOキャッチャー・シミュレーションにすればよかったかも。

採用までもうちょっと、ガンバレ!

コンピュータと3000m障害で対戦する『3000m障害』。相手の走るペースを見ながら自分の走るペースを調整するのがおもしろいが、障害がなかなか飛び越せない

自分だけのオリジナルの戦士を作り、それをトーナメントで戦わせる『Fighting Heroes』。もうちょっと戦闘シーンをがんばってほしかった

ちえ熱の のせちゃえ、いれちゃえ
The Palace of Monsters
MSX2+以降 by ひろ

12月号に掲載された『キック・バトル』(作者はひろ)とほとんどおなじゲームシステムだったため、正規のファンダムでは採用されなかった。しかし、遊んでみるとけっこうおもしろいし、画面もきれい。ディスクの容量も余っていたことだし、わたしの独断で、入れてしまいました。

■操作方法

ジョイスティック(ポート1)で操作する。タイトル画面でAボタンを押せばゲームスタート。プレイ時ではAボタンはジャンプ、Bボタンで剣を突き出す。スティックの左右で主人公の左右移動だ。

■遊び方

全部で5ステージをクリアして、侍女とお姫様を助けだすアクションゲームだ。各ステージのボス+7種類のザコキャラと1対1で戦う。敵に剣を突き刺して攻撃する、ダメージ制のたたかいである。また、ボスを倒すと侍女が登場してくるので、侍女にさわると体力が5回復する。

ジャンプしながらゴーストの敵に攻撃! 敵は赤くなってダメージを受けている

今月の選考会に出品された作品

1画面タイプ

作品	作者
くらやみの戦い	北川航(KPC)
ガッツスライム	北川航(KPC)
S.C.	松田直人
台風上陸	三浦伸之(撃退サミー)
おならジャンプ	窪田大輔(TACOM)
3000m障害	三木一
OVER COME	柴原洋紀(H' s SOFT)
度胸だめしや!!	伊藤辰
Planet landing	澁田義昭(澁田ヨ太郎)
SOLID	奥田隆弘
Ω	坂本伸幸
T'z	瀬appa信幸
変態生物アメーバ	益山知也(TM SOFT)

N画面タイプ

作品	作者
槍投げ100m	岡部光生(Cock-M)
LEAD THE DOT	後藤孝一(KO-1)
BRAILLE POINT	鹿糖秀行(KANU-SAN' 92 SOFT)
トランペットの調べ	岸間航(MIJINKO-SOFT)
UFO	佐藤宏行(ひろ)
センタッキー アクション	三木一

10画面タイプ

作品	作者
The Palace Of Monsters	佐藤宏行(ひろ)

フリープログラム

作品	作者
M.T.GODDESS	鈴木朝夫(鈴木"E君"朝夫)
Fighting Heroes	新原雅司(DC SOFT)

★ファンダムへの投稿募集中! 応募要項は81ページ

あしたは晴れだ!

今月のテーマは「付録ディスクでやりたいほーだい」

12月情報号でのテーマだった「付録ディスクにいーたいほーだい」に続く第2弾。「付録ディスクでやりたいほーだい」をテーマにみんなの意見を紹介していくよ。

やっぱり、DSのようにソフトのデモなんかがほしい。究極はソーサリアンのシナリオを入れる！これがいちばんいいなぁー(持っていない人には悪いけど)。=大阪府・久来井邦貴(14歳)

おっと、いきなり突拍子もない意見だ。ソーサリアンのシナリオを入れるだってぇー。そりゃ、ちょっと無理な意見だよ。しかし、こういう企画は読むだけでもなんかワクワクさせるよ。ひょっとしてファルコムさんやブラザーさんに頼めばもしかして……。

Mファンにディスクが付くなんて革命的です。でもなにをすればいいのかわからないんじゃいけない。そこで、CGツールなんてどうでしょう。CGツールを持っていない人って結構多いと思うんです。たしかにパナソニックなんかの機種についてるツールなんかを持っている人は多いと思いますが、あれはSCREEN8を使ってるでしょ。やっぱりSCREEN7のきれいな画面で絵を書きたいよね。もし、これが実現したらCGコンテストもにぎやかになるんじゃない？=岐阜県・いそち(?歳)

うーん、どこからCGツールを持ってくればいいのだ？　ファンダムでむかし掲載されたCGツールなら、付録ディスクに入るかもしれない。

付録ディスクのバックアップをとりたい、という人のためにディスクの中に自己バックアッププログラムを入れてみてはどうでしょうか。マシン語を使い、VRAMをデータのバッファに使えば一度に100キロバイト以上が読み書きできて、ディスクの入れ換えも少なくて済むと思います。

ファンダムプログラムを改造したものを入れる。例えば、『Fighting Soccer』で自分のチームを8チームの中から自由に選択できるようにしたり、『PSY.S』でプランニング方式をやめて、1ターンごとに命令を入力するように変えるなど。=京都府・岡本治(17歳)

自己バックアッププログラムはおもしろいアイデアだ。さっそく検討してみよう。また、今月は『REMOTE TOWN』をマウスで操作できるプログラムが「オマケ」に入っているよ。

メニュー選択画面にBGMをつけてほしい。初期のDSと今のDSを比較してもらえばわかるが、メニュー画面でBGMがあるかないかでは全然感じが違う。たとえ毎月同じ曲になってもいいから、BGMをつけるべきだ。=兵庫県・松丸武(14歳)

たしかに、メニュー画面にBGMがないのはさみしい。ただ、そうなると動かない機種が出てくるおそれもあって……。

「せっかくMSX・DOSが入ってんなら、活用しようぜ！」ってことです。11月情報号では、『あーぱーみゃあどっく』とか『空を見る気持ち』なんかを別のディスクにコピーするようになってたけど、BASICでするか!?　死ぬほどディスクを入れ換えさせられました。バッチファイルとかを使ってDOSにやらせれば数回で済むのに……。=広島県・ガク・コウメイ(16歳)

もっともな御意見です。これからは、DOSを使ったファイルのコピーはもちろん、他にもDOSを使っての楽しいことを考えていくよ。

自分の意見としてはやっぱりグラフィックタイトル、グラフィックコンテンツは廃止してほしい(コンテンツは本当にかんたんにして欲しい)。いくら外見がよくても内容がだめなら、もともこもありません。編集部はゲームソフトウェアみたいにするぞという気持ちはわかります。けれども、グラフィックはたくさんディスクメモリを使うし、ディスクアクセスも長い。それにあんまり意味がありません。そのぶん内容をもっとよくするべきです。=埼玉県・KEYSiDE(16歳)

うーん、たしかにアクセスするのに時間がかかったり、表示されるまで待たされるのをなんとかしようと、編集部でも考えてはいるが、今は各メニューを実行し、そこからリセットせずにメニュー画面にもどれるようにするシステム作りのほうを考えている。

■テープユーザーにいいたい

「付録ディスクでやりたいほーだい」の意見にまじって、テープユーザーに対しての意見も一緒に届いてきたので紹介してみる。

12月号に出ていた波路出右酢之介さん。たしかにあなたのいいたいことはよくわかるつもりです。MSX1、テープユーザーの人達には、たしかにホコリかもしれません。ですが付録ディスクが使用できるMSX2以上のユーザーは全MSXユーザーの90パーセント以上もいるのです。まあ、その中にもディスクに反対する、MSX2ユーザーもいると思いますが、それでも、ぼくは賛成のほうが多いと思います。=沖縄県・内間直哉(?歳)

12月号でMファンのいっていることが、2年前とちがうという意見があったけど、2年もたてば、変わってあたり前のはず。ディスクをつけた以上かんたんにはやめられない。値段に関しては980円なら安いほうだと思う。=滋賀県・浜田健太郎(16歳)

これらの意見に対するテープユーザーの意見を求めます。

■4月号のテーマは?

この原稿を書いている時期(11月25日)にHゲームのソフトメーカーの社長等がわいせつ文書図画頒布(販売目的所持)で逮捕されるという事件が起こった。そこで4月号の「あしたは晴れだ！」のテーマは「Hゲームにちょっとひとこと」にしようと思う。「Hゲームだって立派なゲームじゃないか！」とか、「取り締まって当然」、など、Hゲームにいいたいことやこの事件に対する感想などをみんなから募集するぞ。ファンダムからははずれるがいいじゃないか！

(ちえ熱)

スクラムへの投稿募集

当スクラムでは、以下の各コーナーでハガキなどによる投稿を募集している。

●質問箱=読者から寄せられた質問にお答えしている。プログラムがうまく動かないときや、知りたいテクニックがあるときなど、広く質問を受け付けている。質問にはファンダム班でお答えする。

●情報箱=掲載プログラムの改造法やウラ技、バグ情報、読者へのメッセージなどを募集。掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

●1行プログラム=そのものずばり、たった1行のリストでできたプログラム。ゲーム、ツール、CGなんでもOK。こちらも掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

●あしたは晴れだ！=4月情報号のテーマ「Hゲームにちょっとひとこと」について、みんなの意見を大募集している(しめ切りは1月末日)。また、「あしたは晴れだ！」のテーマも同時に募集。疑問に思っていることや、いろんな人の意見を聴いてみたいことなどを、ハガキに書いてきてほしい。意見とテーマの採用者には記念品を贈与する。

あて先は、Mファン編集部「ファンダムスクラム・OOO」係まで(OOOに各コーナー名を入れる)。住所・氏名・年令・電話番号も忘れずに。アンケートハガキのメッセージ欄でもOK。ただし、コーナー名を明記すること！

ファンダムアンケート大募集

「今月のファンダムでためになった2色記事のベスト3」を書いたアンケートハガキを大募集。下のハガキの書きかたをよく見てね。また、「あしたは晴れだ！」の今月のテーマに対する意見も書いてくれるとうれしい。しめ切りは1月末日。抽選で10名にオリジナルグッズをプレゼントするよ。

■ファンダムアンケート集計結果

それでは、12月号の集計結果を発表しよう。3位は『タコ&イカ』、2位は『熊王』、1位は『あしたは晴れだ！』でした。

■ハガキの書きかた

【12月号ファンダムアンケート当選者発表】〈福島県〉栗原和弘〈東京都〉村瀬昭一〈神奈川県〉立川真治〈新潟県〉水落博英〈岐阜県〉加藤俊之〈愛知県〉佐波健太郎〈滋賀県〉浜田健太郎〈京都府〉金田茂樹〈大阪府〉中江隆博〈兵庫県〉松丸武

応募券
ファンダムアンケート②

質問箱 A1GTの実用性を教えて

Q 旧ターボRを購入するか否かで親と口論したが、「MSXだと将来役に立たない。もっと実用性のあるPC98なんかを買え」と親にいわれた。これに反論をしてA1GTを購入したいので、実用性のある利用法をできるだけ多く教えてください。

熊本県・佐藤崇樹(14歳)

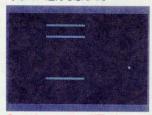
A 1991年12月情報号に掲載されたA1GTの記事を読むと、A1GTとは①MIDI機能が搭載されている②MSXViewが標準装備されている③RAMが512キロバイトになったことが特長としてあげてあった。そこで、「実用性のある利用法」をあげるなら、MIDI機能を使って音楽を演奏したり、作曲したりでき、また、プログラムを勉強してゲームを作ったり……。

しかし、そもそも、「実用」というやつは、実際に用いて役に立つものであって、そんな利用法を並べるより、崇樹クンがどんな目的でパソコンを使いたいのかハッキリさせたほうがいいと思うし、パソコンにさわっているうちにさまざまな利用法が見えてくると思う。ただ、「MSXだと将来役にたたない」という偏見は否定しておきたい。コンピュータの基本のほとんどすべてが、MSXでは、手軽に、安価に用意され、しかもわかりやすくなっているのだから。

1行プログラム ぎゃあ!!レーザーだ!!! by タコチュー

ひさしぶりの1行プログラムだ。緑色の四角(BOXバイパー)を操作して、左から飛んでくるレーザーをよける『ぎゃあ!! レーザーだ!!!』はタコチュー(富山県・13歳)の作品。

BOXバイパーはスペースキーを押すと上昇し、はなすと下降する動きしかできない。上下の青いバリアにふれるかレーザーに当たるとゲームオーバー。レーザーをよけた回数がスコアになるぞ。スコアが表示されたときにRUNすればリプレイとなる。

一度に数本のレーザーが飛んでくるのに迫力を感じる。

レーザーとレーザーの間隔が広いところに移動してかわすのがベスト

```
1 SCREEN3,1:COLOR15,1,5:FORI=0TO1:FORA=0TO3:L(A)=INT(RND(1)*
23):NEXT:FORX=0TO210STEP70:CLS:Y=Y+1+STRIG(0)*2:PSET(220,Y*8
),3:FORA=0TO3:LINE(X,L(A)*8)-(X+69,L(A)*8),7:NEXT:IFY<0ORY>2
3ORPOINT(220,Y*8)=7THENSCREEN0:PRINT"SCORE";SELSENEXT:I=0:S=
S+1:NEXT
```

1行プログラム ワクワクゲーム by 浜岸雄

慎重な操作が必要で、短気なヤツにむかない浜岸雄クン(福井県・17歳)の『ワクワクゲーム』だ。

RUNすると画面左上に赤い枠と、その中に水色の点(自機)があらわれる。赤い枠は左右にゆれながら、下に降りていく。その赤い枠からはみでないように(ぶつからないように)スペースキーを押して自機を下に移動させて、見事いちばん下まで移動させればクリアだ。スペースキーを長く押すと自機が加速される。そこがこのゲームをおもしろくしている。

リスト中の「■」はカーソルキャラクタです。KEY1,CHR$(255)を実行してF1キーで打ちこんでください。

ふー、あぶない、あぶない

```
1 COLOR7,1:SCREEN2,3:SPRITE$(0)="■"+STRING$(14,128)+"■り"+STR
ING$(14,8)+"り":SPRITE$(1)="♠":FORA=0TO999:R=RND(-TIME)*3:T=T
-(R>2)*R:S=S-STRIG(0)*6-1:S=-S*(S>0):J=J+S:PUTSPRITE0,(R,T),
8:PUTSPRITE1,(13,J+15):IFJ<180ANDJ<T+16ANDJ>T-15THENNEXTELSE
IFJ>179THENRUN
```

情報局 マウスをジョイスティックモードに

「いつも楽しく読ませていただいります。誰でも知ってる事だと思いますが、蛇足ながら情報をひとつ」の書き出しではじまる蝦名広一さん(静岡県・26歳)からの情報は、マウスをジョイスティックモードにする方法だ。

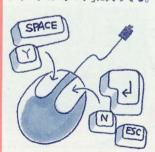
ポートにマウスを差しこむときに左右のボタンを押しながらだとマウスがジョイスティックみたいに使えるとのこと。わたしは初めてこのことを知ったので驚きだ。また、編集部で試してみたところ、右ボタンを押して差しこんでも、ジョイスティックモードになった。

広一さんは語る。「これはシューティングゲームと非常に相性がよろしいようです。10月号の『GREY COLLEAGUE』を攻略できないそこのキミ! マウスを使うととってもかんたんです」

また、十字軍担当デスクFが、「A、Bボタンを押してジョイスティックを差しこむとマウスモードになるよ」と教えてくれたが、これはデマだった。

このジョイスティックマウスで「マスターオブグレイ」の称号を手にするぞ

情報局 『REMOTE TOWN』をフルマウスオペレーションの改造法

今月はあの米屋のチャチャチャ(兵庫県・18歳)からマウス対応の『REMOTE TOWN』が送られてきた。ターボRの高速モードでも超快適で、テンポよく進行できることは米チャの保証付。付録ディスクの「オマケ」に入ってる。

遊び方がわからない人は友達から1991年9月号の本誌を借りるか、「スーパープロコレ2」を立読みしてくれ。

なお、右のリストで濃い青の部分がマウス版『REMOTE TOWN』用に改造したところ。

米チャが造った人口533200人の町。線路から上がビルで下が森。森のなかに学校を建ててあるのがおしゃれ

R-T-KOME. FS2

```
120 IFSTRIG(3)THENGOSUB560:GOTO500ELSEIFSTRIG(1)=0
THEN120ELSEGOSUB560
230 S=D:MD=MD+PAD(PAD(12)+15)+256AND127:D=MD¥16:IF
S><DTHENGOSUB560
240 PUTSPRITE0,((D¥4)*80+88,(DMOD4)*8+175),15,0:IF
STRIG(1)THENGOSUB560:A=USR(0):FORS=0TO0:S=STRIG(1)
:NEXT:ON-(D-3)*(D>3)-(D<4)GOTO260,330,450,480
260 MX=(MX+PAD(PAD(12)+14)+320)MOD320:MY=(MY+PAD(1
4)+222)MOD222:S=MX¥8AND1:X=MX¥16:Y=((MY+6-S*6)¥12)
*2+S
280 IFSTRIG(3)THENGOSUB560:GOTO220ELSEIFSTRIG(1)AN
DJANDJ*10<=M!THEN300ELSE260ELSE260
420 PSET(16,200):PRINT#1,"PUSH RET":A=USR(0):FORI=
0TO1:I=-STRIG(3):NEXT
430 PUTSPRITE0,(0,216):COLOR15,0:CLS:LINE(7,0)-(24
8,151),15,B:FORI=0TO239:LINE(I+8,150-G(I))-(I+8,15
0),11:NEXT:PSET(56,175):PRINT#1,"おつかれさまでした":PSET(
70,190):PRINT#1,USING"じんこう#####00にん";G:S=0:FORI=0
TO1:J=STRIG(1):I=J-S:S=J:NEXT:GOTO100
460 IFSTRIG(3)GOTO220ELSEIFSTRIG(1)THENOPEN"R-TOWN
.DAT"FOROUTPUTAS#2:FORI=0TO37:FORJ=0TO19:PRINT#2,M
(J,I):NEXTJ,I:PRINT#2,YR,M!,G,BK:FORI=0TOYR:PRINT#
2,G(I):NEXT:CLOSE#2:GOTO220ELSE460
490 IFSTRIG(3)GOTO220ELSEIFSTRIG(1)=0GOTO490
800 S=0:FORI=0TO1:J=STRIG(1):I=J-S:S=J:NEXT:IFERL=
500THENRESUME100ELSERESUME180
```

Øからわかる
マシン語の気持ち
第A回：タイマー割りこみフックの巻②

前号(12月号)までのあらすじ。
①MSXには60分の1秒ごとに一定のルーチンワークをこなすタイマー割りこみ機能がある
②タイマー割りこみ処理のはじめのほうに、
「FD9Fh番地を呼ぶ」
という命令があり、これで呼ばれるFD9Fhは、「タイマー割りこみフック」(H．TIMIというラベル名が付いている)という有名なアドレスだった。
※FD9Fh=&HFD9F。末尾のhは先頭の&Hと同様16進数を表す
③このフックは、MSX－MUSICなど、いろいろな拡張用によく使われている
　このH．TIMIにはたいていF7hではじまる各機種特有の命令(通常5バイト)が書きこまれていて、重要な処理(処理A')を呼んでいる。このフックをかってに書き換えるとその機械が正常には動作しなくなる。
　では、わたしたちは、このタイマー割りこみフックH．TIMIで遊べないのかというと、そうではない。このフックを使うためのルールがあるのだ。
　それが、今回のサンプルプログラムにも見られる使い方で、『MSX2テクニカルハンドブック』(アスキー)で推奨されている「正しい使い方」に従った。
　ようするに、
①はじめにH．TIMIに書かれていたルーチンA(5バイト)を移すための安全な場所(ここではDØ48h以降)を確保
②自分のタイマー割りこみ処理プログラムBを作り、そのなかで、DØ48hを呼ぶ(つまり、ルーチンAを呼ぶ)
③実行開始のときには、まずDØ48hにルーチンAを複写し、H．TIMIにはプログラムBのあるアドレスへ飛ぶ命令(ここではC3h、29h、DØh=「DØ29hへ飛べ」)を書く
　これで、60分の1秒ごとに自分の好きな処理をしてもらいながら、しかも、それまであった割りこみ処理A'もちゃんとやらせておける。そして、
④自分のタイマー割りこみ処理Bが不用になったら、H．TIMIをもとにもどす
　なぜなら、そのあと別のプログラムがプログラムBを壊した場合でも、MSXは律儀に60分の1秒ごとにその壊れたプログラムを実行しようとして、暴走してしまうからだ。
　サンプルをRUNしてみよう。60分の1秒ごとにF6キーに時刻を書きこんでいるので、SETTIMEなどで正しい時刻を内蔵時計にセットしておけば、F6キーを押すたびにそのときの時刻が表示されるしかけだ。

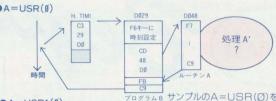
■図　タイマー割りこみフックの使い方

●通常

H．TIMIには各機種特有のルーチンAがあり、それが処理A'を呼ぶ。つまり60分の1秒ごとに処理A'を実行しているのだ

●A=USR(Ø)

●A=USR1(Ø)

H. TIMI
F7
C9
処理A'
?
時間
ルーチンA

サンプルのA=USR(Ø)を実行すると中央のような構造になる。追加した割りこみ処理のなかで以前のルーチンAを呼んでいるので、処理A'もちゃんと実行されるのだ。また、フックをもとどおりにするルーチンも必要(サンプルではUSR1に定義)

■リスト　F6キーに時を刻む　F6-CLOCK. HM2

```
10 COLOR 15,4,7:SCREEN 0:WIDTH 40:KEYON
20 CLEAR 200,&HD000:AD=&HD000
30 KEY6,CHR$(21)+"000000"+CHR$(10)+CHR$(
21)
40 READ A$:FOR I=0 TO LEN(A$)¥2-1:POKE A
D+I,VAL("&H"+MID$(A$,2*I+1,2)):NEXT
50 'A=USR(0) ---- F6 CLOCK START
   A=USR1(0)---- F6 CLOCK END
60 DEFUSR=AD:A=USR(0):DEFUSR1=AD+2:NEW
70 DATA 180EF32148D0119FFD010500EDB0FBC9
F3219FFD1148D0010500EDB03EC3329FFD2129D0
22A0FDFBC9F321D0F80E06DD21F5010DE5C5CD5F
01C630C1E1772379B720ECCD48D0FBC9
```

プログラム解説

【使い方】RUNすると、マシン語プログラムを書きこみ、そのうち2か所をUSR関数に定義して、自分は消える。F6キーを押すと、あたりの文字を消して時分秒の順に2桁ずつ6桁の数字を続けて表示する(コロンで区切らない)。やめるときはA=USR1(Ø)を実行。
【解説】行30は、F6キーの準備。ここで設定している6桁の0のうえに割りこみ処理が時刻を上書きしてくれるようになっている。行60で自分自身を消す。
【マシン語解説】●DØØØ～=USRに定義されているアドレス。DØ1Øhに飛ぶ　●DØØ2=USR1に定義されているアドレス。DØ48hに退避していたルーチンAをもとにもどす　●DØ1Ø～=USRの本体。H．TIMIの5バイトの命令をDØ48hに移し、自分の割りこみ処理ルーチン(DØ29h～)へ飛ぶ命令を書きこむ　●DØ29～=割りこみ処理本体。内蔵時計から時刻を取り出し、F6キーに設定。その後、DØ48hを呼んでもとにもどる　●DØ48～=ここはワークエリア。ルーチンAの退避場所

アルゴリズム甲子園発表延期！

　アルゴリズム甲子園「1人バドミントン」へのご応募ありがとうございます。2月情報号で優秀作の発表を予定していましたが、2月情報号は、応募しめ切り以前に原稿を制作しなくてはならないことになったため、発表を3月情報号に延期し、今月の「アルゴリズム甲子園」はお休みとします。
　んなこといいつつ、じつは次の企画を考えながら新年へ突入しようとしている11月25日である。

※このコーナーへのご意見・ご感想・ご質問を募集します。かならずハガキで、MSX・FAN編集部「マシン語の気持ち」係まで。このページでハガキを取り上げた方には特製テレカを差し上げます。

超初心者

スーパー Super ビギナーズ Beginners' 講座

第14回 グラフィック入門その2

MSX FAN 付録ディスク

→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

前回はMSX2以降で強化されたグラフィック関係の、とくにSCREEN5以降の画面でのさまざまな特典を紹介した。その特典のなかの1つであるスプライトモード2について、今回から扱っていこうと思う。

COLORデータの設定

前回は、SCREEN4以上の画面モードでは、スプライトを横1列ごとに色付けしたり、スプライト同志の衝突を無視させられるなど、MSX1にはなかった特典を紹介した。

今回はそれらを可能にするための、COLORSPRITEという命令を紹介しようと思う。

■データ設定には2種類ある

この命令で設定するデータは図1のように、下位4ビットがカラーコード、そして機能に関する設定となる部分が上位4ビットのうち3ビット(図のEC、CC、ICの部分。ここでは「機能ビット」と呼ぶ)となっており、各機能ビットは1のときに有効となる。

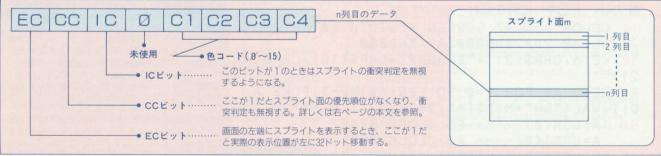
データの設定には図2のように2とおりの方法があり、上はスプライト面全体に対する命令で、下はスプライト面の横1列ごとの設定となる。データの設定で注意することは、スプライト面全体に対する設定は数値型データで行っているが、横1列ごとの設定では文字列データで行っていることだ。また、データが文字列のとき、COLORSPRITE命令に「$」が付くことも忘れないでほしい。

キーボードにふれてみよう

下のリストを実行すると、赤と水色の2枚のスプライトが表示される。ここでスペースキーを押すとスプライトが2枚重なって下に動きだす。行80のスプライトを動かしている部分では、赤いスプライトだけを動かしているのだが、行50で設定されるデータに64を足し、CCビットを1にして優先順位をなくしているので、2枚とも動いてしまうのだ。

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN5,3
20 SPRITE$(0)=STRING$(16,255)
30 SPRITE$(1)=STRING$(8,0)+STRING$(8,255
)+STRING$(8,0)+STRING$(8,255)
40 COLORSPRITE(0)=8
50 COLORSPRITE(1)=7+64
60 FORI=0TO1:PUTSPRITE I,(50+50*I,50):NE
XT
70 BEEP:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT
80 FORI=0TO211:PUTSPRITE 0,(50,(I+50)MOD
212):NEXT:GOTO80
```

↑先月掲載されたファンダムのプログラム「アシカの修業3」で使われていた方法だ

■図1　設定するデータの内容

■図2　COLORSPRITEの書式

●スプライト面全体のデータ設定

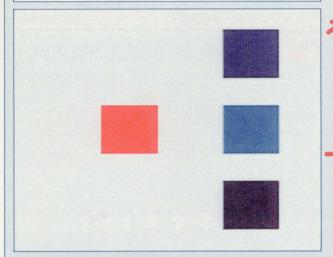
COLORSPRITE(〈面番号〉)=n

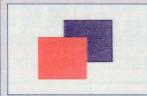
●横1列ごとのデータ設定

COLORSPRITE$(〈面番号〉)=CHR$(n1)+CHR$(n2)+……+CHR$(n16)

1列目のデータ　2列目のデータ　……………16列目のデータ

■スプライトの重なりによる機能ビットの働き

```
10 COLOR15,15,15:SCREEN5,3
20 SPRITE$(0)=STRING$(32,255)
30 COLORSPRITE(1)=32+1
40 COLORSPRITE(2)=64+2
50 FORI=1TO8:X(I)=(I>1)*(I<5)+(I>5):Y(I)
=(I<3)+(I>3)*(I<7)+(I>7):NEXT
60 PUTSPRITE 1,(140,140),,0:PUTSPRITE 2,
(140,90),,0:PUTSPRITE3,(140,40),4,0
70 ONSPRITEGOSUB100:X=70:Y=90
80 SPRITEOFF:S=STICK(0):X=(X+256+X(S))MO
D256:Y=(Y+212+Y(S))MOD212:SPRITEON:PUTSP
RITE0,(X,Y),8,0
90 IFSTRIG(0)=0THEN80ELSECOLOR,4,7:END
100 SPRITEOFF:BEEP:RETURN
```

3つの機能ビットのうち、CCビットとICビットはスプライト同志が重なったときにその効力が見られるものだ。そこで、上のようなサンプルリストを掲載してみた。これは、機能ビットを使っていないふつうのスプライトと、それぞれタイプの違う3つのスプライトとが衝突するとどうなるかを試せるものだ。まず、プログラムを走らせると、画面に4つの四角いスプライトが表示される。左側にある赤い四角をカーソルキーで操作して、右側に並んでいる3つの四角にぶつかってみよう。それぞれ、青の四角はふつうのスプライトで、緑はCCビットが1のスプライト、黒はICビットが1のスプライトになっている。また、スプライトが衝突したときに、衝突判定をしているかの確認用に割りこみを設定している。それぞれ試し終わったら、スペースキーで終了する。付録ディスクには、″C－SPRITE．SB2″というファイル名で収録してある。

ふつうのスプライトの場合

↑重なっているあいだはビープ音が鳴る

ふつうのスプライト同志が衝突したときは、行70で設定されたスプライト衝突割りこみがかかり、行100にあるサブルーチンが実行される。ここではたんにビープ音が鳴るだけだが、衝突割りこみが有効であることを確認しておいてほしい。

```
70 ONSPRITEGOSUB100:X=70:Y=90
100 SPRITEOFF:BEEP:RETURN
```

CCビットが1の場合

↑光と光を重ねたような感じになる

CCビットが1のスプライトは横にCCビットが0でスプライト面番号の小さいスプライトが表示されている部分だけ表示される。また、重なった部分の色が変化して、赤と緑のORの色、つまり黄色(色コード10)になるのがよくわかるだろう。

動かしているスプライトの色	1000	8
そこにあったスプライトの色 OR	0010	2
重なった部分のスプライトの色	1010	10

ICビットが1の場合

↑写真ではわからないが、衝突判定しないのでビープ音が鳴らないのだ

右下の黒いスプライトにぶつかってみると、見た目では右上にある青いスプライトにぶつかったときとおなじだ。しかし、スプライト同志の衝突をしらせるはずのビープ音がまったく鳴らないだろう。このように、ICビットを1にすると衝突判定を無視させる働きがあるのだ。

COLORSPRITEの機能

COLORSPRITE命令で設定できる機能ビットには、全部で3種類があることはわかっただろうか。このなかで、もっとも派手な機能を持つ、CCビットについて紹介しておこう。

■CCビットの持つ機能

CCビットを1にすると、そのスプライト面は優先順位がなくなってしまい、そのスプライト面よりも優先順位の高いスプライトと、Y座標がおなじ部分だけが画面に表示されるのだ。

ところで、優先順位とはなんだろう？　案外知らない人もいるようだが、スプライトが横にいくつも並んで表示されると、スプライトモード1なら4つ、スプライトモード2では8つまでが表示される。このとき、スプライト面番号が小さい順に選ばれていくのだ。また、ふつうのスプライトが重なったとき、スプライト面番号の小さいほうはちゃんと表示されるだろう。これが優先順位で、つまり優先順位とはスプライト面番号の小ささのことをいうのだ。

CCビットが1のスプライトは、自分がもともと持っていた優先順位を放棄して、自分より高い優先順位のスプライトのところに居候(いそうろう)してしまうのだ。だから色が合わさってORの色になったり、居候されたスプライトを動かすと、一緒に動いてきたりするのだ。

■COLORSPRITE命令での多色刷り

ところで、COLORSPRITE命令には、機能ビットの設定のほかに、もともとスプライト面の色を定義するという機能を持っている。1枚のスプライトに何色も使えたりするのは、この命令で横1列ごとに色を定義しているおかげなのだ。

横1列ごとの色設定とは、そのスプライト面に表示されるスプライトの、上から横1列ごとということで、8×8ドットのスプライトなら8文字ぶん、16×16ドットなら16文字分のデータが必要になる。

今回掲載した2本のリストでは、どちらもスプライト面全体に対する設定だったので、横1列ごとの色設定の参考にはならないかもしれないが、機能ビットのCCビットとICビットの働きはよく見ておいてほしい。

次回の講座では、ちゃんと形のあるスプライトパターンを使って、COLORSPRITE命令とCCビットによる色付けなどを紹介したいと思う。

BRAILLE POINTS ブレイル・ポインツ

MSX MSX2/2+RAM8K BY KANU-SAN'92 SOFT ▶遊び方は35ページ

変数の意味

スプライト座標

X、Y……カーソルの座標

その他の変数

A……現在入力中の点字データ
B、L、W……汎用
I、Q……ループ用
I$……文字入力用
K$……キー入力用
M$……文字表示用
R$、W$……点字表示用
S……スティック入力用
T……トリガー入力用
V……キャラクタパターン定義用

プログラム解説

10　初期画面設定／スプライトパターン定義／画面作成／キャラクタパターン定義
20　カーソル移動、表示
30　モード変更判定／トリガー入力判定
40〜50　点字をデータ化／点をうつ、消す／効果音
60　メッセージ消去
70〜80　点字を文字に翻訳
90　文字表示
100　翻訳不可能なときスペースを表示
110　文字入力／モード変更判定
120〜130　文字を点字に翻訳
140〜150　点字表示
160　画面作成サブ
170〜190　点字データ（行70、130で読みこみ）
200〜210　文字データ（行90、120で読みこみ）

（ファジー伸一）

プログラマからひとこと　声なんかいれるといいかもしれない

初採用、まさか採用されるとは、とてもうれしいです。僕は、すすき野中2年3組4番の人です。すすき野中でよんでいる君、明日にでもきてください。ところで、このプログラム、見た目は、つまらなそうですが、結構楽しいので、絶対遊んでください。また、ターボRを、持っている人は、声なんか入れると、いいかもしれない。最後に、黒沢君、はりりん、のったぞ！　それともラーフ、B'zの曲は、すごいよい。みんなも、さっそく、聞いてみよう。では、次回作で……。Bye／Bye／

KANU-SAN'92 SOFT　神奈川・14歳

BRAILLE POINTS
↑日本語でいうと点字
↙点字データー（みんな入力してみよう！）
↑たいしたことは、かいてありません。
←点字は、こっちからよむ
※注意
BRAILLE POINTS
←こっちは、数字やだく音などのときにつかう
←こっち側に上のデーターは、うちこんで！
BY KANU-SAN'92 SOFT ↙ペンネーム長くてすみません

```
BRAILLE .FD2

10 SCREEN1,0,1:WIDTH17:COLOR15,1,1:KEYOF
F:PRINT" BRAILLE POINTS   ":SPRITE$(0)="
■♥♥♥♥♥♥■":PRINT"    ┌1─2┬3─4┐":GOSUB160:P
RINT"   └───┴───┘":LOCATE3,18:PRINT"PROG
RAM BY"SPC(21)"KANU-SAN'92 SOFT":FORI=38
4TO760:V=VPEEK(I):VPOKEI,VORV¥2:NEXT
20 S=STICK(0):X=X-(S=7)*(X>0)+(S=3)*(X<3
):Y=Y-(S=1)*(Y>0)+(S=5)*(Y<2):PUTSPRITE0
,(X*16+95,Y*8+23),10:K$=INKEY$
30 IFK$="0"THENPUTSPRITE0,,0:GOSUB160:GO
TO110ELSEIFK$="1"THEN60ELSET=STRIG(0):IF
T=0THEN20
40 A=AXORVAL("&B"+"1"+STRING$(Y*4+X,"0")
):B=6252+X*2+Y*32:V=VPEEK(B):IFV=45THENV
POKEB,133ELSEVPOKEB,45
50 BEEP:GOTO20
60 LOCATE0,8:PRINTSPC(10):I=-1:RESTORE
70 I=I+1:READW$:W=VAL("&H"+W$)
80 IFW=0THEN100ELSEIFA=WTHEN90ELSE70
90 RESTORE200:FORW=0TOI:READM$:NEXT:LOCA
TE0,8:BEEP:PRINT"WORD : "M$:GOTO20
100 LOCATE0,8:PRINT"WORD :        ":GOTO50
110 I$="":LOCATE0,8:PRINTSPC(50):LOCATE0
,8:INPUT"WORD";I$:RESTORE200:I=-1:IFI$="
*"THENGOSUB160:GOTO100
120 I=I+1:READM$:IFM$="*"THENGOSUB160:BE
EP:GOTO110
130 IFI$<>M$THEN120ELSERESTORE170:FORQ=0
TOI:READW$:NEXT:W$=RIGHT$("0000000000"+
BIN$(VAL("&H"+W$)),12):I=0:L=13
140 FORQ=0TO2:LOCATE,Q+3:FORI=0TO3:L=L-1
:LOCATEI*2+4:R$=MID$(W$,L,1):IFR$="1"THE
NPRINT"●";ELSEPRINT"-";
150 NEXTI,Q:LOCATE0,8:PRINTSPC(50):BEEP:
GOTO110
160 A=0:FORI=1TO3:LOCATE0,I+2:PRINTI"|-
-|- -|":NEXT:RETURN
170 DATA2,22,3,23,21,102,122,103,123,121
,112,132,113,133,131,212,232,213,233,231
,202,222,203,223,221,302,322,303,323,321
,312,332,313,333,331,201,302,211,12,32,1
3,33,31,200,210,310,30,230,120,F00,20
180 DATA40,400,106,107,125,116,117,135,2
16,217,235,206,207,225,306,307,325,316,3
17,335,16,17,35,146,147,165,156,157,175,
256,257,275,346,347,365,706,707,725,C75,
C46,C66,C47,C57,C56,C67,C77,C76,C65,142
190 DATA162,143,163,161,152,172,153,173,
171,252,272,253,273,271,342,362,343,363,
361,702,722,703,723,721,0
200 DATAあ,い,う,え,お,か,き,く,け,こ,さ,し,す,せ,そ,た,
ち,つ,て,と,な,に,ぬ,ね,の,は,ひ,ふ,へ,ほ,ま,み,む,め,も,や,
ゆ,よ,ら,り,る,れ,ろ,わ,を,ん,ー,!,?,「」,っ,゛,゜,きゃ,きゅ
,きょ,しゃ,しゅ,しょ,ちゃ,ちゅ,ちょ,にゃ,にゅ,にょ,ひゃ,ひゅ,ひょ,
みゃ,みゅ,みょ,りゃ,りゅ,りょ,き゛ゃ,き゛ゅ,き゛ょ,し゛ゃ,し゛ゅ
210 DATAし゛ょ,ち゛ゃ,ち゛ゅ,ち゛ょ,ひ゛ゃ,ひ゛ゅ,ひ゛ょ,ひ゜ゃ,
ひ゜ゅ,ひ゜ょ,0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,か゛,き゛,く゛,け゛,
こ゛,さ゛,し゛,す゛,せ゛,そ゛,た゛,ち゛,つ゛,て゛,と゛,は゛,ひ゛,ふ
゛,へ゛,ほ゛,は゜,ひ゜,ふ゜,へ゜,ほ゜,*
```

TENKI JA NAKTE TENJI
ASHITA MO HARE KANA?

訂正

1月情報号『CARD-BATTLE』の解説で、原稿完成後、バージョンアップがあった際、編集部のミスで一部修正もれがありました。おわびして訂正します。①P61・1段目。その他の変数2行目。「行1100の順に」→「行1180の順に」　②3段目最終行「330〜470」→「330〜480」　③P62・1段目・16行目「ターン150」→「ターン100」　④2段目・改造法「行350を／３５０」→行370を／３７０」　⑤3段目・11行目「800の直前に」→「820の直前に」　以上

ファジー伸一のよいこのゼミナール

点字編

(キクが画面と説明書を見くらべながらキーをたたいている。そこにミルがやってくる)
ミル(以下ミ)：キ～クちゃん、なにやってんの？
キク(以下キ)：あ、ミルちゃん。これ見て見て！
ミ：なんだい、その点々は？
キ：これは点字よ。
ミ：点字って？
キ：点字ってのは、目の見えない人が、文章を読んだり書いたりするときに使う文字のことよ。点の位置によって、いろいろな文字をあらわすのよ。
ミ：ふ～ん。でも、目の見えない人は、どうやって点の位置がわかるのさ？
キ：紙の裏から点筆という針で点をうつの。すると、点をうったところはもりあがっているから、指でさわってみれば、位置がわかるのよ。
ミ：へえ、キクちゃん、よくそんなこと知っているね。
キ：じつは、今のは説明書に書いてあったことをそのままいっただけ。
ミ：なあんだ。
(そこにせんせいが登場)
せんせい(以下せ)：やあミルちゃん、キクちゃん、今日は何をやっているのかな？　(画面をのぞいて)お、これは点字だね。2人とも感心だなあ。
キ：でも、まだよく仕組みがわからなくて。
せ：それじゃ、今日は点字について勉強しよう。

■点字は6つの点からなる

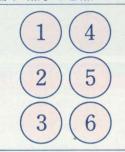
せ：点字は、縦3×横2の合計6つの点を1つの単位として文字をあらわすんだ。これをマスといい、それぞれの点を、上から下へ、左側を、1の点、2の点、3の点、右側を、4の点、5の点、6の点というんだ(図1)。
ミ：ふ～ん。この6つの点でいろいろな文字をあらわすのね。
ミ：でも、どうやってやるんだろ？

■点字はローマ字といっしょ

せ：ところで2人とも、ローマ字は知ってるかい？
ミ：知ってる！
キ：アルファベットを組み合わせてアイウエオをあらわすのよね。
せ：そう、前のアルファベットが子音を、うしろが母音をあらわすんだったね。
ミ：でも、なんでローマ字の話がでてくるわけ？
せ：というのはね、点字というのは、基本的にローマ字といっしょなんだ。1の点、2の点、4の点を使って母音をあらわし、3の点、5の点、6の点を使って子音をあらわしているんだよ。具体的には、「あ」は1の点、「い」は1・2の点、「う」は1・4の点、「え」は1・2・4の点、「お」は2・4の点であらわされる。これを基本として、子音と組み合せて50音をあらわすんだよ(図2)。
ミ：「ー」や「っ」はどうあらわすの？
せ：「ー」は2・5の点、「っ」は2の点であらわすんだ。
キ：よくできているのね。

■濁音は2マスであらわす

ミ：「がぎぐげご」とかはどうあらわすの？
せ：それぞれの文字の前のマスに、濁点として、5の点をくわえればいいんだ。
キ：濁音をあらわすときは2マス必要になるのね。
ミ：じゃあ、「ばびぶべぼ」は？
せ：同じように、前のマスに半濁点として、6の点をくわえればいいんだよ。
キ：「きゃきゅきょ」も、やっぱり2マス使うのかしら？
せ：それはそうなんだけど、ちょっと方法がかわっているんだ。

図1 点字の6点

「きゃ」なら「き」の前、「きゅ」なら「く」の前、「きょ」なら「こ」の前のマスに4の点をくわえるんだよ。つまり、あ段、う段、お段の字の前に4の点をくわえるわけだね。

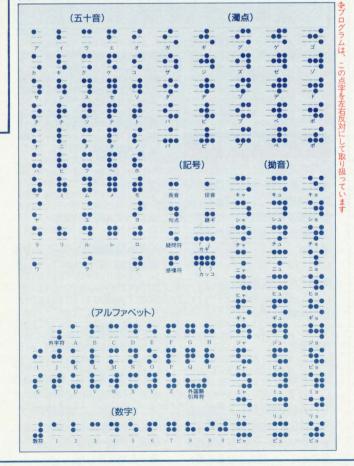
■数字やアルファベットは？

ミ：せんせい、数字やアルファベットはどうなるの？
せ：数字はね、はじめに、これから数字をあらわすというしるしの、数符をおいて、そのあとに数字をあらわす点字をつづけていけばいいんだ。アルファベットも同じように、はじめに、外字符をおいて、そのあとにアルファベットをあらわす点字をつづける。英単語の場合は、単語の最初と最後に、外国語引用符をおけばいいんだよ。
ミ：ふ～ん。点字っていろいろあるんだね。覚えるのがタイヘンそうだなあ。
キ：でも、思ったよりむずかしくないわ。
せ：まあ、はじめのうちは対応表を見ながらでもいいから、実際に点字にふれてみるのがいい。
ミ・キ：ハ～イ！
せ：最後につけくわえておくと、目の見えない人は、なにも特別な存在じゃないんだ。たしかに、目が見えないというハンデはあるけれど、そのほかはふつうの人とまったくかわりないんだよ。だから、変に気がねしたり、あわれんだりしないで、1人の人間として接してほしいんだ。
キ：わたし、点字を使って手紙を書いてみようかな。
せ：それはいいね。点字をとおして、友だちになれるなんて、とてもすばらしいことだね。

図2 点字の読み方一覧表(「点字毎日」より転載)

☞プログラムは、この点字を左右反対にして取り扱っています

〈ファンダムニュース／ここだけの話〉今月の「あしたは晴れだ！」に送られてきたハガキのなかに、「オールディーズ」に入れてほしい年代物のゲームをずらずら書いてきたものがあった。それをたまたま編集長が見て、「今度はこれにしようかな」とつぶやいた作品は次のうちどれでしょう？①スターフォース。②ミステリーハウス。③ボコスカウォーズ。答えは②です。おおっ、わたしがむかし、やりたかったゲームだ。

M.T.GODDESS エム・ティー・ゴッデス

MSX MSX2/2+RAM32K BY 鈴木"E君"朝夫

▶遊び方は36ページ

変数の意味

I、J、K、A、B、V、W、X、Y、Z、A$、B$……汎用
M$(n)……現在いるマップの内容
A$(n)……遺跡3〜9番の壁だけのマップ
P(n, m)……敵チームのメンバーおのおのの、階級、体力上限、攻撃力のデータ
Q(n, m)……敵チームの評価点と、持っている宝玉の数
X(n)、Y(n)……敵チームのマップ上の位置
H(n)、H$(n)……ハイスコアの記録用
D……戦闘モードのウエイト量
U……現在の遺跡番号
TR……現在持っている宝玉の数
C……スコア
MX、MY……GODDESSチーム(プレイヤーチーム)のマップ上の位置
U1、U2……現在のマップの敵数と宝玉の数

プログラム解説

1 'はじまり
2〜6 初期設定
7 'ここからタイトル画面
8〜11 タイトル画面中での処理
12〜13 遺跡を作る準備(3〜9なら展開しておいたのを移す)
14 練習用遺跡1番を作る
15 練習用遺跡2番を作る
16〜18 敵、葉、宝玉を配置する
19 ゲーム開始準備
20 'ここから遺跡モード中の処理
21 画面を表示
22〜23 キー入力によってGODDESSチームの移動(物を拾う処理)
24〜25 敵チームの移動/視界を走査してGODDESSチームがいなかったらおのおのの移動
26 いたらGODDESSチームに近づく移動
27 結果GODDESSチームに隣接したら戦闘モードへ/そうでなければループ
28 'ここから戦闘モード中の処理
29〜31 画面をかいて準備
32 マシン語部を呼んでループ/全滅の判定
33 '戦い終わって
34 負けた処理
35 勝った処理
36 VSPLAY時の判定と結果発表
37 エンディング
38 'ここからサブルーチン
39 宝玉を拾った処理
40 敵チーム移動の際の処理
41〜42 ハイスコアセーブ、ロードの処理/ウエイト量をカーソル左右で調節
43 GODDESSチームの初期設定
44 遺跡モードの画面を作る
45 敵チーム移動の際の処理
46〜47 戦闘モードでチームの人々を表示
48 遺跡モードでピープホールマップの表示
49 敵チーム移動の際の処理
50 1ビットサウンドポートから音を出す
51 敵チーム移動の際の処理
52 4文字分のキャラクタを表示
53 遺跡モードで敵チームのシンボルのキャラクタを決める
54〜55 マップ画面の表示
56〜57 待つ/画面を消す
58 'ここからデータ
59〜60 遺跡3〜9番用のマップデータ
61〜70 マシン語データ
71〜82 キャラクタパターンデータ
83 'おわり

プログラマからひとこと

以下余白

んな〜〜〜にが………/

鈴木"E君"朝夫 神奈川・17歳

マシン語解説

C000〜
戦闘1ループ/太文字処理/VRAM避難/VRAM復帰/戦闘画面のマス目をかく/大マップ画面をかく処理へ引数によって分岐
C01C〜
戦闘1ループの処理
C2E2〜
SGN関数
C32F〜
乱数発生
C340〜
太文字処理
C381〜
VRAM避難(大マップ画面はSCREEN3で行うため、キャラクタパターンデータなどを別のところへ避難させる処理)
C3C4〜
VRAM復帰
C403〜
SCREEN3でマップ表示
C461〜
戦闘画面のマス目をかく
C48B〜
乱数発生用ワーク
C48D〜
フラグ用ワーク
C492〜
スプライト用テーブル
C4BA〜
VRAM避難のカラーテーブル収納場所
D100〜
フラグ×3
D105〜
VRAM避難のパターンジェネレータテーブル収納場所

※『M. T. GODDESS』のプログラム解説は、ほぼ作者の鈴木"E君"朝夫によるものですが、内容に関しては編集部・にゃん☆が確認しています。また、表記上の統一をはかるため、一部手を加えました。

〈ファンダムニュース/Mファンの歩き方①〉付録ディスクがついてMファンの値段は980円。この値段が安いと思ってる人には何もいうことはないが、高いと思っているキミは高い金を払っているぶん、Mファンで稼いでみてはどうだろう。そこで、ある月のMファンのファンダム、FM音楽館、AVフォーラム、CGコンテストの投稿コーナーで一度に掲載されたとしたら、どれくらいの謝礼がもらえるかリサーチしてみた。(次のページにつづく)

GODDESS .FD2

```
1 '● <M.T.GODDESS> ● DESIGN:EMG 1991/07/
04-06 ● PROGRAM:EMG 1991/07/05-10/20 ●
2 CLEAR7000,&HC9FF:DEFINTA-Z:DEFUSR=&HCA
00:DEFUSR1=342:KEY1,"SCREEN0:LIST":SCREE
N1,2,0:KEYOFF:WIDTH32:COLOR15,0,0:PRINTS
PC(233)"WAIT A MOMENT":I=&HCA00:RESTORE6
1:FORA=0TO10:READA$:FORB=0TO114:POKEI,VA
L("&H"+MID$(A$,B+B+1,2)):I=I+1:NEXT:NEXT
3 I=USR(1):DEFSTRE:E=CHR$(27)+"Y":K=1024
:RESTORE72:FORI=0TO10:READA$,B$:FORJ=0TO
31:VPOKEK,VAL("&H"+MID$(A$,J+J+1,2)):K=K
+1:NEXT:K=K+32:VPOKE8208+I,VAL("&H"+B$):
NEXT:DIMM$(25),X(15),Y(15),P(15,6,2),Q(1
5,1),A$(25),H(9),H$(9)
4 RESTORE59:FORI=0TO2:A$(I)=STRING$(62,"
テ"):A$(I+23)=A$(I):NEXT:D=400
5 FORI=3TO22:READA$:FORJ=0TO13:FORK=0TO3
:A$(I)=A$(I)+MID$(" テ",1-(MID$(RIGHT$("0
00"+BIN$(VAL("&H"+MID$(A$,J+1,1))),4),K+
1,1)="1"),1):NEXT:NEXT:GOSUB50:A$(I)="テテ
テ"+A$(I)+"テテテ":NEXT:KEY1,"SCREEN0:LIST"
6 FORI=0TO31:VPOKE1728+I,255+240*(I>7):V
POKE14336+I,VAL("&H"+MID$("201008401844
A350215220910224088028488502490404AC5000A
91040A40220",I+I+1,2)):NEXT:FORI=1TO9:H(
I)=1000:H$(I)="EMG":NEXT:VPOKE8219,128
7 '●●● TITLE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
8 A=USR(2):CLS:PRINTE"#!ルリリ ルリリ ルリリルリリルリ
 ルリ ルリリルリリルリリ    ルルル  ル  ル  ル ルルルリルルリル  ル
  ル      ルルル  ル  ルルリル ルル ルル ルルリ ルリリルリリ
ルルル  ル  ル ルル ルル ルル ルル      ル  ル    ルルルル ルル
ルリリルリリルリリルリリルリリルリリルリリ":RESTORE13:FORI=0T
O2:READA$:LOCATE2-11*(I=2),I+I+11:PRINTA
$:NEXT
9 PRINTE"!'1991 EMG PRESENTS"E"2!1-9:STA
RT  0:VSPLAY"E"4 RETURN:LOOK BOARD S:SAV
E  L:LOAD":A=USR1(0):T=0:A=USR(3)
10 A$=INKEY$:U=VAL(A$):I=RND(-U*999):IFU
THENGOSUB43:GOTO12
11 IFA$="0"THENC=500:T=1:TR=2:GOTO28ELSE
GOSUB41:IFA$=CHR$(13)THENA=USR(2):CLS:FO
RI=1TO9:LOCATE6,I+I:PRINTUSING"No,#  ###
## ";I;H(I);:PRINTH$(I):NEXT:PRINTE" %RE
LICS SCORE SCORER ":A=USR(3):FORI=0TO1:I
=-(INKEY$=CHR$(13)):NEXT:GOTO7ELSE10
12 A=USR(2):CLS:PRINTE"'#MAKING ";:IFU<3
THENPRINT"TRAINING RELICS"U:MY=12:ELSEPR
INT"ADVENTURE RELICS"U:U1=15:U2=7:MX=48:
MY=22:FORI=0TO25:M$(I)=A$(I):NEXT
13 A=USR(3):DATA CREATED BY TOMOO SUZUKI
,ADVICED BY IKUSHI TOGO,SATOSHI HIRUTA
14 IFU=1THENFORI=0TO25:M$(I)=STRING$(63,
"テ"):NEXT:M$(12)="テテテ"+SPACE$(56)+"テテテ":
FORI=4TO60STEP20:MID$(M$(12),I,1)="ハ":NE
XT:U1=3:U2=2:MX=59
15 IFU=2THENFORI=0TO25:M$(I)=STRING$(63,
"テ"):NEXT:FORI=11TO13:M$(I)="テテテ"+SPACE$
(56)+"テテテ":NEXT:FORI=4TO58STEP2:MID$(M$(
12),I)="テ ":NEXT:U1=7:U2=4:MX=4
16 FORJ=0TOU1:B=0:GOSUB50:GOSUB45:MID$(M
$(Y),X)="ノ":GOSUB45:X(J)=X:Y(J)=Y
17 FORI=0TO6:A=2*(I=3)+(I<>3AND(RND(1)*(
55-U-U+ABS(MX-X)¥5)<J)):P(J,I,0)=VAL(MID
$("221",A+3,1))+RND(1)*(J¥5):P(J,I,1)=VA
L(MID$("432",A+3,1))*5+RND(1)*((U+J)¥1.5
):P(J,I,2)=168+A*8:B=B+P(J,I,0)*10+P(J,I
,1):NEXT:Q(J,0)=B:Q(J,1)=0:GOSUB53
18 MID$(M$(Y),X)=A$:NEXT:IFU>1THENFORI=0
TOU2:GOSUB45:MID$(M$(Y),X)="ハ":NEXT
19 TR=0:C=0:GOSUB54:A=USR(3):CLS
20 '●●● RELICS MODE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
21 A$="ネ":GOSUB44:Z=B¥20+1:MID$(M$(MY),M
X,1)=" ":FORJ=ZTO1STEP-1:FORI=-1TO0:I=-S
TICK(0):NEXT:PRINTE".)TAKE"J"STEP(S) "
22 A=STICK(0):IFSTRIG(0)THENJ=0ELSEIFAMO
D2=0GOTO22ELSEV=(A=7)-(A=3):W=(A=1)-(A=5
):IFMID$(M$(MY+W),MX+V,1)="テ"GOTO22ELSEM
X=MX+V:MY=MY+W:X=MX:Y=MY:GOSUB48:GOSUB50
23 NEXT:B$=MID$(M$(Y),X,1):MID$(M$(Y),X,
1)="ネ":LOCATE0,3:FORI=0TO15:PRINT"      "
:NEXT:IFB$="ノ"THENI=9:GOSUB50:FORI=0TO6:
A=&HD006+I*7:POKEA,PEEK(A)+1:NEXT:GOSUB4
4ELSEIFB$="ハ"THENGOSUB39
24 FORJ=0TOU1:IFP(J,3,2)=0THENNEXT:GOTO2
0ELSEX=X(J):Y=Y(J)
25 GOSUB53:PRINTUSINGE+".&NO,## @:### MO
VING";1+J;A$;Q(J,0);:MID$(M$(Y),X,1)=" "
:A=X:B=Y:GOSUB51:IFATHENA=-62*(RND(1)>.5
):B=-23*(RND(1)>.5):FORK=0TO4:GOSUB40:NE
XT:A=X:B=Y:GOSUB51:IFAGOTO27
26 FORK=1TOQ(J,0)¥25:A=MX:B=MY:GOSUB40:N
EXT:LOCATE0,J+3:PRINTUSING"@@###";A$;MID
$(":ハ",1-(Q(J,1)>0),1);Q(J,0);
27 X(J)=X:Y(J)=Y:IFABS(X-MX)<2ANDABS(Y-M
Y)<2THENI=99:GOSUB50:Z=J:J=16:NEXTELSEMI
D$(M$(Y),X,1)=A$:NEXT:GOTO20
28 '●●● BATTLE MODE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
29 A=USR(2):CLS:A=USR(4):FORI=0TORND(1)*
9+(T-(C<500))*8:X=RND(1)*14:Y=RND(1)*7:L
OCATEX+X+2,Y+Y+6:A=&HB8-8*(RND(1)>(.4+.3
*T)):GOSUB52:NEXT:A=USR(3):IFTTHENGOSUB4
3:PRINTE" ,["MID$("    ハ     ",5-TR,5)"]"
30 K=&HD000:FORJ=0TO1:IFT=0THENIFJ=1THEN
FORI=0TO6:POKEK+2,P(Z,I,2):POKEK+3,P(Z,I
,0):POKEK+6,P(Z,I,1):K=K+7:NEXT:K=&HD031
31 GOSUB46:C=C+B:NEXT:POKE&HD102,T
32 A=USR(0):FORI=0TOD+D*STRIG(0):NEXT:IF
PEEK(-1044)=251ORPEEK(&HD100)=7THENIFTTH
ENTR=TR-1:GOTO36ELSEELSEIFPEEK(&HD101)=7
THENIFTTHENTR=TR+1:GOTO36ELSE35ELSE32
33 '●●● END ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
34 GOSUB57:PRINTE"(,THE END"E"*+SCORE"C;
E"-&";:GOSUB56:IFC>H(U)THENINPUT"ENTER Y
OUR NAME";H$(U):H(U)=C:GOTO8ELSE8
35 FORI=0TO32:VPOKE8196,(IMOD2)*15+240:N
EXT:GOSUB57:GOSUB54:A=USR(3):P(Z,3,2)=0:
A=Q(Z,1):IFATHENFORT=1TOA:GOSUB39:NEXT:T
=0:GOTO20ELSE20
36 GOSUB57:IFTR>4ORTR<0THENPRINTE"))PLAY
ER"1-(TR=-1)"WIN":GOSUB57:GOTO8ELSE28
37 A=USR(2):CLS:RESTORE37:PRINTE"''CONGR
ATULATIONS!"E")$YOU SUCCEED IN RELICS"U;
E"* ":A=USR(3):GOSUB56:RESTORE13:FORI=0T
O2:READA$:PRINT:PRINTSPC(I*7)A$:NEXT:C=C
+Z*100:GOTO34
38 '●●● SUB ROUTINE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
39 I=19:GOSUB50:A=RND(1)*7:A=&HD003+A*7:
POKEA,PEEK(A)+1:TR=TR+1:GOSUB44:IFTR>U2T
HENRETURN37ELSERETURN
40 V=(KMOD2=0)*SGN(X-A):W=(KMOD2=1)*SGN(
Y-B):I=0:GOSUB49:RETURN
41 IFA$="S"THENOPEN"M.DAT"FOROUTPUTAS#1:
FORI=1TO9:PRINT#1,H(I),H$(I):NEXT:CLOSEE
LSEIFA$="L"THENOPEN"M.DAT"FORINPUTAS#1:F
ORI=1TO9:INPUT#1,A,A$:IFA>H(I)THENH(I)=A
:H$(I)=A$:NEXT:CLOSEELSENEXT:CLOSE
42 A=STICK(0):D=D+10*((A=7ANDD>9)-(A=3))
:PRINTUSING""+E+"26WAIT=####";D;:RETURN
```

次ページへ続く

〈ファンダムニュース／Mファンの歩き方②〉掲載されたらどのくらいの謝礼(金額)がもらえるか？　ファンダムは通常期で１～5万円(プログラムの長さや評価によって異なる)。ＦＭ音楽館だと最近はオリジナルで5千円、その他は3千円になっている。ＡＶフォーラムでは称号制度(詳しくは、ＡＶフォーラムの欄外を読んで)があるので、１度に5作品掲載されるとしたら希望するソフト(１万円以内のもの)とＭファンテレカがもらえる。(つづく)

```
43 K=&HD000:FORJ=0TO1:FORI=0TO6:B=VAL("&
H"+MID$("0000880880000",I+I+1,2)):POKEK
+2,B-24*J*(B>0):POKEK+3,VAL(MID$("112221
1",I+1,1)):POKEK+6,VAL(MID$("2234322",I+
1,1))*5:K=K+7:NEXT:NEXT:RETURN
44 K=&HD000:J=0:GOSUB46:FORI=0TO6:LOCATE
11,5+I:PRINT"|             |";:NEXT:X=MX:Y=MY:
GOSUB48:PRINTE"$+┌──────┐"E",+└──────┘
"E".&"SPC(20)E"!+"STRING$(TR,"ﾊ");:FORI=
0TO15:LOCATE5,3+I:PRINT"|";:NEXT:RETURN
45 X=RND(1)*57+3:Y=RND(1)*19+3:IFMID$(M$
(Y),X,1)<>" "GOTO45ELSERETURN
46 B=0:FORI=0TO6:A=PEEK(K+2):LOCATE30-30
*J,6+I+I:POKEK,30-30*J:POKEK+1,6+I+I:IFA
>0THENPOKEK+2,A:GOSUB52:X=50+20*(A=144):
A=PEEK(K+6):A=A+(A-X)*(A>X):POKEK+4,A:PO
KEK+6,A:B=B+(PEEK(K+3)*10+PEEK(K+6)):PRI
NTUSINGSTRING$(2,29)+CHR$(31)+"##";A;
47 POKEK+5,7:K=K+7:NEXT:LOCATE24-22*J,1:
PRINTUSING"E:###";B:RETURN
48 FORI=0TO6:LOCATE12,5+I:PRINTMID$(M$(Y
-3+I),X-3,7);:NEXT:I=0:VPOKE6415,ASC(A$)
:RETURN
49 B$=MID$(M$(Y+W),X+V,1):IFB$=" "THENX=
X+V:Y=Y+W:IFPEEK(-853)THENELSEGOSUB48ELS
EIFB$<>"ﾊ"THENRETURNELSEX=X+V:Y=Y+W:Q(J,
1)=Q(J,1)+1:I=20:MID$(M$(Y),X,1)=" "
50 FORZ=0TOI:OUT170,INP(170)OR128:OUT170
,INP(170)AND127:NEXT:RETURN
51 A=A+SGN(MX-A):B=B+SGN(MY-B):IFMX=AAND
MY=BTHENA=0:RETURNELSEIFMID$(M$(B),A,1)=
" "GOTO51ELSEA=1:RETURN
52 PRINTCHR$(A)CHR$(A+2)STRING$(2,29)CHR
$(31)CHR$(A+1)CHR$(A+3)CHR$(30);:RETURN
53 A$=CHR$(210+(Q(J,0)=>200)+(Q(J,0)=>30
0)):RETURN
54 IFU=1THENRETURNELSEA=USR(2):SCREEN3:F
ORA=-(10)*(U=2)TO25+(11)*(U=2):POKE&HD10
3,A+10:B$=USR(M$(A)):NEXT:BEEP:A=0
55 A=10-A:PSET(MX*4-4,MY*4+40),A:IFSTRIG
(0)=0GOTO55ELSESCREEN1:RETURN
56 I=USR1(0):FORI=0TO3000:NEXT:RETURN
57 GOSUB56:PUTSPRITE0,(0,208):A=USR(2):C
LS:A=USR(3):RETURN
58 '●●● DATA ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
59 DATA CEABFF00000020,8600037FFFFF80,02
ABF8400010A0,02020ADFFE10BF,00020A140210
20,02720210021 0A0,0203FA14021080,00020A1
4021FA0,02720A17FE10BF,0202021402102 0
60 DATA 8603FA10021080,CE720214021FA0,FE
02AA140210A0,00000017FE103F,5403FE000010
A0,0140000001080,FF7FFFEFFF7FA0,F000000
0000020,F00200800FF7E0,F00200800FF7E0
61 DATA FE03CA03CE23237EFE01CA40CDFE02CA
81CDFE03CAC4CDFE04CA61CE2192CE228ECE061C
36002310FBAF328DCE3200D13201D1060EDD2100
D0C5DD7E01B7CA00CCDD7E02FE8028113A02D1B7
CA89CADD7E02FE982803C389CA3A8DCECDD500FE
012811FE032812FE052813FE0728141100001 8
62 DATA 1211FF00180D11000118081101001803
1100FFC311CBDD7E02B7CA00CCDD7E05FE073069
CDD5CCDD7E05B728084F110700190D20FC7EDDBE
002010237E2BDDBE012008CD2FCDE607DD7705AF
3290CECD2FCDFE8038197EDD4E00CDE2CC571E00
3A90CEB720243E013290CE7AB7201B237E2BDD
63 DATA 4E01CDE2CC5F16003A90CEB720093E01
3290CE7BB728CCC311CB3A8DCEB728051100FF18
03110001C311CBD5DD5600DD5E013EB0CDFACCD1
DD7E00828257DD7E0183835FDD7E06CB3F4FDD7E
04B93004DD360507CDEFCCFEB02857FEB8203D21
00D03A8DCEB728032131D0060723237EB72022
64 DATA 3A8DCEB728043EA818023E90772B732B
722323232323237E2B2B773EB0CDFACC18072323
23232310D1CD56CCDD5600DD5E0179FEFF2808CD
2FCDE607DD7705DD7200DD7301DD7E02CDFACC2A
90CEDD7E06CB3FCB3FDDBE0438053E43CD4D00C3
BBCB3A8DCEB728040E0018020E1EDD7E00B920
65 DATA 1DDD7E043CDDBE0638013DDD77042A8E
CEDD7E0077DD7E01237723228ECEDD7E04FEE638
0FDD5600DD5E013EB0CDFACCAFDD7702DD7E02B7
200B3A8DCE5F16002100D11934C1110700DD1978
FE0820053E01328DCE05C239CA060E2192CE1100
1B7E4F237EEB878787B720023ED1CD4D002379
66 DATA 878787CD4D0023AFCD4D00233E0FCD4D
0023EB2310D8C9E5CDD5CC0E0723237E2B2BB728
657EBA2061237E2BBB205B232323237EDD4E0391
F53A8DCEB728077AFE1E280818097AB728021803
F191F5F1773003DD34060EFF2A8ECE7223732322
8ECEDD7E03875F3E06CD93003E071E1CCD9300
67 DATA 3E0A1E10CD93003E0C1E08CD93003E0D
1E01CD9300180A2323232323232323 0D2089E1C921
00D03A8DCEB7200321 31D0C9B928053805 3E01C9
AFC93EFFC9E5D5CD1ECDCD4A00D1E1C94FE5D5CD
1ECD79CD4D00233C3CCD4D00111F00193DCD4D00
3C3C23CD4D002290CED1E1C96B260029292929
68 DATA 295A1600191100181 9C9C5ED4B8BCEED
5F81804847ED438BCEC1C921EF0301F8027DE607
FE0120072BCD4A00231809B72003AF1803CD4A00
5FE6E0577BCB3FE60FB257CB3FB25F7ACB3FCB3F
E608B2B3CB3FCD4D002B0B78B120C6C906082100
002203D1C52A03D11105D119545D2A03D10100
69 DATA 01CD4A0012AFCD4D003E0823133D20FB
0B79B020EC2A03D1232203D1C110D221002011BA
CE012000CD5900C90608210000 2203D12A03D111
05D119545D2A03D1C50100011ACD4D003E082313
3D20FB0B79B020F02A03D1232203D1C110D621BA
CE11002001 2000CD5C00C91ACB3F47EB235E23
70 DATA 56EB3A03D14FCB3FCB3FCB3F5779E607
5F7ECD3CCE878787874F237E23CD3CCEB1EBCD4D
00EB13131313131313130E1C9D92151CE1159CE
0608BE20031A1804231310F6D9C920C3C8C9CAD0
D1D2010E0B030F0908060 6090E1078FE012808FE
0928043EB018023EC051CB22151558CB231C1C
71 DATA F5C5CDFACCC1F10D20EC10D9C9AA5500
72 DATA 0749EF5217555553494E4759766F4F1F
C020F010884844 8474E0C82CF6F2F8F8,B1
73 DATA 03074DE846A94F45585B4D567146491F
C0E07010D030E0581CDCBA66966898F8,B1
74 DATA 0000000021321 90D04000509000101 00
00000002C64C189040D08844C0808080,B1
75 DATA 070D080B080F001B17332D2D20363577
F05000608 0F0807088FCF06C0CF0F4F4,91
76 DATA 0E1C180B172C2D4E102D1B1D2C227537
040404A4A404E4E404AED06C1CE0D0D8,91
77 DATA 00000070F170201020000091203010 1
00000080C000E0000000000A848A0C0C0,91
78 DATA 40BF40404040404040404040404040 40
00FF000000000000000000000000000 0,E1
79 DATA 01071F7F7F7F7F7F7F7F7F1F070100
80E0F8FEFAEEBAEEBAEEBAEEB8E08000,31
80 DATA 40BF40554055405540554055405540 55
00FF005500550055005500550055005 5,F1
81 DATA 98249A99ADFABC7E021E2A76AED4B4F8
003874744CBAC67C,F0
82 DATA 54383844DAA982BA625AA29A46DA80BA
70F8400044BA7838,F0
83 '●<M.T.GODDESS>●<Tomoo Suzuki 222Yoko
hamashiKouhokukuToriyamacho1285-3-103>●
```


ピンポンのファンダム

〈ファンダムニュース／Mファンの歩き方③〉ＣＧコンテストでは、作品のランクにしたがった謝礼がもらえる。最高は紙芝居部門の２万円。さて、４つの投稿コーナーでの最高の謝礼を合計してみると、10万円＋１万円以内のソフト＋Ｍファンテレカ＋掲載誌＋プラスαとなった！　これなら、上々の稼ぎではなかろうか。ところで、今月発表する12月号のファンダムＢＥＳＴ５は、都合によりお休みいたします。

おならジャンプ

MSX2/2+ VRAM64K BY TACOM

▶遊び方は39ページ

変数の意味

スプライト座標

X、Y……けつの座標

その他の変数

G、C、H、L……それぞれ定数が入る⇨リスト短縮用
I……ループ用
J……けつのY座標増分
P……パワー
R……ラウンド数
S……スコア
S$……スプライトパターン定義用：CHR$(Ø)が6文字分入る
T……けつの位置のカラーコード⇨けつの衝突判定で使用

プログラム解説

❶ パーツ作成

●画面の色設定●画面モード設定、スプライトサイズ設定●アクティブページを1にする●画面消去●パレット切り換え⇨青のグラデーション●障害物(青)、ゴール(緑)の作成●パレット切り換え⇨緑のグラデーション●アクティブページを0にする●グラフィック画面への文字出力準備

❷ スプライト定義

●けつのスプライトパターン定義●パレット切り換え

❸ タイトル表示

●行9の画面枠表示サブ呼び出し●タイトル表示●ラウンド数、スコア初期化●画面枠右下の座標設定⇨リスト短縮用●スプライトの色指定

❹ ゲーム開始

●スティック入力判定⇨【入力があればゲーム開始】画面消去／画面枠表示／けつの座標設定／けつ表示／変数設定⇨リスト短縮用●【入力がなければ】行4を繰り返す

❺ ゲーム画面作成

●障害物の配置⇨ラウンド数により配置される障害物の数が決まる●ゴールの配置

❻ クリア判定

●けつのX座標更新●スコア加算●けつの位置のカラーコード検出●障害物との衝突判定⇨【衝突していればゲームオーバー】スコア表示／行3へ飛ぶ●ゴールとの衝突判定⇨【衝突していればクリア】メッセージ表示／ラウンド数更新／効果音／行4へ飛ぶ

❼ おならを出せ

●トリガー入力判定⇨【入力があれば】パワー増加●【入力がなければ】パワーがあるか判定⇨【パワーがあれば】けつのY座標増分設定／効果音／おならの跡表示／スコア加算／パワー初期化

❽ けつの表示

●けつのY座標、増分更新●けつの表示●けつのY座標増分の範囲外判定⇨【絶対値が8を超えたら】Y座標増分調整※ただしY座標増分の絶対値が8を超えることはないので実行されない●行6へ飛ぶ

❾ 画面枠表示サブ

●画面の枠を青のグラデーションで表示

❿ おならの音サブ

●音量設定●パワーの値＋1回おならを鳴らす●変数を整数型に宣言●もとの処理にもどる

(MORO)

プログラマからひとこと 悪魔にこってます

はじめまして／　TACOMです〃　変なタイトルですみません。私は今、悪魔にこってます。悪魔はいいですよ。みなさんも一度ためしてみてください。ルシファーやベルゼブスなんてかっこいいですよね。
パラス　アロン　オツイノマス　バスケ　バノ　ツダン　ドナス　ゲヘア　メル　クラ　オルレイ　ベルク　へ　パンタラス　タイ
これは悪魔を呼ぶ呪文です。みんなも悪魔を呼んで友達になろう／　Let's try〃　ちなみに、このゲームのおしりのモデルは、ボート部の黒沢正臣君です。

TACOM　福島・18歳

```
ONARA   .FD2

1 COLOR15,Ø,Ø:SCREEN5,2:SETPAGE,1:CLS:FO
RI=1TO8:COLOR=(I,Ø,Ø,I-1):CIRCLE(8,8),9-
I,I:CIRCLE(28,8),9-I,9+I*.8:COLOR=(9+I*.
8,Ø,I-1,Ø):NEXT:SETPAGE,Ø:OPEN"GRP:"AS#1
2 S$=STRING$(6,Ø):SPRITE$(Ø)=S$+"■■■■ま°°°
°o7"+S$+"※■■■■■■■■※※わ":COLOR=(15,7,6,4)
3 GOSUB9:PSET(9Ø,5Ø):PRINT#1,"おなら ｼﾞｬﾝﾌﾟ
":R=1:S=Ø:G=255:C=211:PUTSPRITEØ,,15
4 IFSTICK(Ø)THENCLS:GOSUB9:X=2Ø:Y=17Ø:PU
TSPRITEØ,(X,Y):J=Ø:P=Ø:H=18Ø:L=16:ELSE4
5 FORI=ØTOR*2+2:COPY(Ø,Ø)-(L,L),1TO(RND(
1)*H+4Ø,RND(1)*H+1Ø),Ø,TPSET:NEXT:COPY(2
Ø,Ø)-(36,L),1TO(23Ø,RND(1)*H+1Ø),Ø,TPSET
6 X=X+1:S=S+1:T=POINT(X,Y):IFT>1ANDT<9TH
ENPSET(7Ø,L):PRINT#1,S;"てんです!":GOTO3ELS
EIFT>1ØTHENPSET(6Ø,L):PRINT#1,R;"ﾒﾝｸﾘｱ や
ったね♥":R=R+1:FORP=ØTO7:GOSUB1Ø:NEXT:GOTO4
7 IFSTRIG(Ø)THENP=P-(P<8)ELSEIFP>ØTHENJ=
P:GOSUB1Ø:CIRCLE(X,Y+L),P:S=S+P-1:P=Ø
8 Y=Y-J:J=J+(J>-4):PUTSPRITEØ,(X-8,Y-8):
IFABS(J)>8THENJ=(J<Ø)*8:GOTO6ELSE6
9 FORI=ØTO8:LINE(I,I)-(G-I,C-I),I,B:NEXT
1Ø SOUND8,15:FORI=P*8TOPSTEP-8:SOUNDØ,25
Ø-P*2Ø:SOUNDØ,1:NEXT:DEFINTA-Z:RETURN
```

行2にある「■」はCHR$(255)、「※」はCHR$(254)です。ただし、CHR$(254)は、画面上では空白に見えます。

当選者発表 ●12月号ソフトプレゼント当選者　①『伊忍道・打倒信長』＝〈埼玉県〉浅川幹夫・江口和成〈滋賀県〉藤田直裕／②『幻影都市』＝〈千葉県〉大木章義〈大阪府〉成山英樹〈兵庫県〉石井順治／③『サーク・ガゼルの塔』＝〈福島県〉佐藤英樹〈埼玉県〉田端健二〈東京都〉富岡俊介／④『キャル』＝〈長野県〉中谷稔〈大阪府〉中村信之〈鳥取県〉松本直樹

トランペットの調べ

MSX2+以降 BY MIJINKO-SOFT

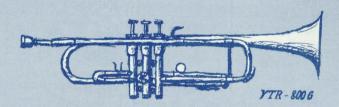
▶使い方は38ページ

プログラマからひとこと

トランペットを吹いています

2か月連続の、ミジンコソフトです。突然ですが、僕はブラスバンド部に入っていて、トランペットを吹いています。このゲーム(というよりツール)のトランペットのモデル(YTR-800G)も、その部活にあるものです。わが部活は、トランペット2人、ホルン2人、ユーホニウム1人、チューバ1人、クラリネット3人、サキソホーン2人、フルート1人、パーカッション1人、不明(たまにしか来ないのでわからない)2人、計15人というものすごく人数が少ない部活です。この本を読んでいる人で東京都S区立K中学校(といってもどこの中学かわからないが)の帰宅部(どの部活にも属していない人)の方々、ぜひともブラスバンド部へ入ってください。ではまた。

MIJINKO-SOFT 東京・14歳

～The Tone of The Trumpet～
トランペットの調べ

変数の意味

A、B、C、D、E、F、G……グラフィック描画用
A%(n)……トーン設定用
A$……キー入力用
F$……ファイル名
I……ループ用
R……チューニング用
S……スティック入力用
T……音を切るかの判定用
U……USR関数呼び出し用
U$……演奏データ
Z……演奏データ録音・再生アドレス

プログラム解説

10 初期設定
20～70 トランペット描画
80～90 マシン語データ書きこみ／トーン設定
100 スライド管表示／色設定
110 スプライトパターン定義

ファジー伸一のよいこのゼミナール ～トランペット編～

(キクがMSXのキーをガチャガチャさせてしきりに音を出している。そこにミルがやってくる)
ミル(以下ミ)：わ、キクちゃん、なあに、この変な音！
キク(以下キ)：見ればわかるでしょ。トランペットよ。
ミ：(画面をのぞきこんで)ほんとだ。なんだ、てっきりネズミがハライタおこしてんのかと思った。
キ：悪かったわね、ネズミの鳴き声みたいで。
ミ：ゴメン、ゴメン。でも、音がめちゃくちゃ鳴ってたから。
キ：指使いがわからないの！
ミ：だって、笛と同じようなものじゃないの？　そのボタンみたいなのを押すだけじゃない。このボタンはド、となりのボタンはレってなってるんでしょ？
キ：これはボタンじゃなくてピストン。それによく見てよ、3本しかないでしょ。これでどうやってドレミファソラシドを出すのよ！
ミ：う～ん、それじゃ、トランペットってのはド・レ・ミしか音が出ないんじゃないの？
キ：そんな楽器があるわけないじゃないの、まったく！
(ちょうどそのとき、せんせいが登場)
せんせい(以下せ)：おやおや、2人ともなにをそんなにさわいでいるんだい。
ミ：あ、せんせい、いいところに来た。ねえ、トランペットの吹き方、教えて！
せ：トランペット？　(画面を見て)ああ、なるほど、これはトランペットの演奏シミュレーションソフトなんだね。
キ：演奏したくても、ピストンの指使いがわからなくて。
せ：トランペットはね、ピストンだけじゃなくて、スライド管との組みあわせで音程を決めるんだよ。
ミ：どういうこと？
せ：スライド管の位置によって、ド、ソ、1オクターブ上のド、ミ、ソ、シのフラット、2オクターブ上のド、レ、とこれだけの音が出る。この音を基本として、画面に向かって左のピストンで半音2つ、真ん中のピストンで半音1つ、右のピストンで半音3つ分、音程を下げるんだ。
ミ：たとえば？
せ：ファだったら、ソの半音2つ下だから、ソを基本の音にして左のピストンを押せばいいし、ミなら、ソの半音3つ下だから、右のピストンを押せばいいね。
キ：じゃあ、レはどうするの？ソの半音5つ下だけど、半音5つ分下げるピストンはないわ。
せ：そういうときは、左と右のピストンを同時に押すんだよ。2＋3で5つ分音程が下がる。
ミ：じゃあ、ピストンを全部押すと半音6つ分下がるんだ！
せ：そのとおり。つけくわえておくと、トランペットは指使いの音と、実際に出る音の音程がちがうんだよ。
ミ：え～、それどういうこと？
せ：つまり、ドの指使いをして音を出すと、実際にはシのフラットの音が出るんだ。
キ：ということは、実際に出る音は指使いの音の半音2つ下に

当選者発表 ●12月号ソフトプレゼント当選者 ⑤「ピーチアップ総集編2(笑)」＝〈栃木県〉小野雅幸〈静岡県〉松本康〈京都府〉谷口哲也／⑥「ディスクステーション31号」＝〈千葉県〉蒔田茂幸・松田裕之〈大阪府〉伊達淳司／⑦「ピンクソックス7」＝〈宮城県〉菅原誠〈栃木県〉松井誠〈静岡県〉堀内淳

／ピストン表示
120　ファンクションキー割りこみ設定
130　ピストン移動
140〜150　発音サブ
160　効果音サブ⇨モード切り換え時
170　ファンクションキー割りこみ許可サブ
180　ファンクションキー割りこみ禁止サブ
190〜200　チューニングサブ
210〜220　録音サブ
230〜240　再生サブ
250〜260　データセーブサブ
270〜280　データロードサブ
290〜310　ファイル名入力サブ
320〜360　グラフィックデータ(行20〜50で読みこみ)
370　グラフィックデータ／トーンデータ(行90で読みこみ)

マシン語解説

B000〜B060
キー入力・ピストン表示
B061〜B069
トーンデータ
B800〜D000
演奏データ録音アドレス

（ファジー伸一）

なるのね。
せ：そうだね。こういう、指使いの音と実際に出る音がちがう楽器を移調楽器というんだ。
キ：ほかにはどんなものがあるの？
せ：トロンボーンやクラリネットなんかも移調楽器だね。
ミ：ふ〜ん。でもさ、トランペットって、ドの指使いでシのフラットの音が出るんでしょ。だったら、ドの指使いなんていわないではじめからシのフラットの指使いっていえばいいのに！面倒くさいなあ。
キ：きっと、トランペットを発明した人は、ミルちゃんのようにひねくれていたんじゃないかしら。
ミ：ひどいなあ。
せ・キ：ハハハ！

※リストの行190、230にある「回」は、CHR$(144)の文字です。画面では空白に見えます。

```
TRUMPET .FD2

10 CALLKANJI:CALLMUSIC:CLEAR300,&HAFFF:S
CREEN5,0,0:COLOR15,0,0:SETPAGE0,0:CLS:LO
CATE6,7:PRINT"♣オ♣ホ♣ぬ♣ュ♣ィあメ♣ソっコ♣ウ♣「":FORI
=1TO14:COLOR=(I,0,0,0):NEXT
20 READA:ONAGOTO30,40,50,60,70,80
30 READA,B,C,D,E:FORI=0TOD:LINE(A+I,B)-(
A+I,B+C),E-I:LINE(A-I,B)-(A-I,B+C),E-I:N
EXT:GOTO20
40 READA,B,C,D,E:FORI=0TOD:LINE(A,B+I)-(
A+C,B+I),E-I:LINE(A,B-I)-(A+C,B-I),E-I:N
EXT:GOTO20
50 READA,B,C,D,E,F,G:FORI=0TOD:CIRCLE(A,
B),C+I,E-I,F,G:CIRCLE(A,B),C-I,E-I,F,G:N
EXT:GOTO20
60 FORI=2TO7:CIRCLE(160,5+I*6),95,I,4.83
,6.28,.4-.05*I:CIRCLE(160,95-I*6),95,I,0
,1.46,.4-.05*I:LINE(170,43+I)-(170,57-I)
,I:PAINT(255,50),I:NEXT:GOTO20
70 SETPAGE,1:CLS:COPY(173,0)-(255,100),0
TO(0,0),1:GOTO20
80 A$="AFCDD5004F06002161B0093AEFFB4F7EC
329B0CB512002D602CB592002D601CB612002D60
332F8F7C9326AB0210276CB5120043E011801AFC
D770123232323CB5920043E011801AFCD7701232
32323CB6120043E011801AFCD77013A6AB0C313B
01E2E353A3E4144464800"
90 FORI=0TO106:POKE&HB000+I,VAL("&H"+MID
$(A$,I*2+1,2)):NEXT:DEFUSR=&HB000:DEFUSR
1=342:DIMA%(15):FORI=0TO15:READA$:A%(I)=
VAL("&H"+A$):NEXT:CALLVOICECOPY(A%,@63):
CALLPITCH(440):PLAY#2,"T255@63V15L64"
100 COPY(158,45)-(200,100),1TO(173,45),0
,TPSET:FORI=1TO7:COLOR=(I,I,I,0):COLOR=(
I+7,I,I,I):NEXT:SETPAGE,0:LOCATE6,7:PRIN
T"♦g♦っ♦う♦y♦b♦g♣フいイ♣ラ  ":LOCATE6,10:PRINT
"1991 MIJINKO-SOFT":R=10
110 SPRITE$(0)=CHR$(255)+STRING$(7,&H38)
:SPRITE$(1)=STRING$(7,0)+CHR$(254):FORI=
0TO2:PUTSPRITEI,(92+I*12,35),13,0:NEXT
120 ONKEYGOSUB190,210,230,250,270:GOSUB1
70:LOCATE20,8:PRINT"[きろっK]
130 U=USR(0):GOSUB140:GOTO130
140 IFU=TTHENU$="R64"ELSEIFU<31THENU$="@
50R64"ELSEU$="@63N"+STR$(U)
150 PLAY#2,U$:T=U:RETURN
160 PLAY#2,"","T120V15@0O6E4C4":RETURN
170 FORI=1TO5:KEY(I)ON:NEXT:RETURN
180 FORI=1TO5:KEY(I)OFF:NEXT:RETURN
190 GOSUB180:GOSUB160:LOCATE20,8:PRINT"[
いイ回ョ]
200 S=STICK(0):R=R-(S=3)*(R>0)+(S=7)*(R<
20):COPY(0,0)-(82,100),1TO(173,0),0:COPY
(143+R*1.5,45)-(200,100),1TO(173,45),0,T
PSET:CALLPITCH(430+R):IFPEEK(-1044)=251T
HENGOSUB160:RETURN120ELSE200
210 GOSUB180:GOSUB160:LOCATE20,8:PRINT"[
く^っケ]":Z=&HB800
220 U=USR(0):GOSUB140:POKEZ,U:Z=Z+1:IFZ=
&HD000ORPEEK(-1044)=251THENPOKEZ,0:GOSUB
160:RETURN120ELSE220
230 GOSUB180:GOSUB160:LOCATE20,8:PRINT"[
ゅト回カ]":Z=&HB800
240 U=PEEK(Z):IFU=0ORPEEK(-1044)=251THEN
GOSUB160:RETURN120ELSEGOSUB140:Z=Z+1:GOT
O240
250 GOSUB180:GOSUB160:LOCATE20,8:PRINT"[
おロあカ]":GOSUB290
260 BSAVEF$+".TDT",&HB800,&HD000:LOCATE6
,9:PRINTSPC(20):GOSUB160:RETURN120
270 GOSUB180:GOSUB160:LOCATE20,8:PRINT"[
うヌゅせ]":GOSUB290
280 BLOADF$+".TDT":LOCATE6,9:PRINTSPC(20
):GOSUB160:RETURN120
290 U=USR1(0):LOCATE6,9:PRINT"File Name:
":F$=""
300 A$=INKEY$:IFA$=CHR$(13)THENRETURNELS
EIFA$=CHR$(8)THENF$=LEFT$(F$,LEN(F$)+(LE
N(F$)>0))ELSEIFA$=CHR$(27)THENLOCATE6,9:
PRINTSPC(20):GOSUB160:RETURN120ELSEF$=LE
FT$(F$+A$,8)
310 LOCATE17,9:PRINTF$SPC(8):GOTO300
320 DATA2,0,50,2,6,14,2,3,50,3,5,14,2,7,
50,0,4,14,2,8,50,0,3,14,2,9,50,0,4,14,2,
10,50,10,3,14,2,90,50,39,5,6,2,130,50,39
,6,7,1,95,44,3,6,14,1,107,44,3,6,14,1,11
9,44,3,6,14,1,95,48,17,6,7,1,107,48,17,6
,7,1,119,48,17,6,7,1,95,66,38,5,6,1,107,
66,38,5,6
330 DATA1,119,66,38,5,6,1,95,105,3,5,14,
1,107,105,3,5,14,1,119,105,3,5,14,3,55,7
1,21,3,7,1.57,4.71,2,21,50,25,4,6,2,47,5
0,88,3,7,2,55,92,20,3,7,3,68,88,4,3,6,1.
57,4.72,2,69,84,19,3,13,2,69,92,19,3,13,
2,89,84,3,3,6,2,89,92,5,3,6,2,93,84,0,2
340 DATA6,4,3,99,88,4,3,6,1.57,4.72,2,10
0,84,4,3,13,2,100,92,4,3,13,2,105,84,2,3
,6,2,105,92,2,3,6,2,108,84,0,2,6,2,108,9
2,0,2,6,2,136,50,35,3,13,2,172,50,0,4,14
,3,170,88,4,3,6,4.71,1.58,2,124,84,45,3,
13,2,124,92,45,3,13,2,132,84,0,4,14,2
350 DATA126,88,45,3,13,2,172,88,0,4,14,2
,120,88,5,3,6,2,119,88,0,2,6,2,111,90,4,
3,6,2,112,70,2,2,4,2,100,70,2,2,4,2,112,
99,2,2,4,2,100,99,2,2,4,3,142,75,5,0,12,
0,6.28,3,82,75,5,0,12,2.9,0.5,1,78,71,2,
0,12,1,86,71,2,0,12
360 DATA3,133,41,5,0,12,1.45,4.72,2,152,
98,19,0,11,3,152,98,1,1,12,0,6.28,3,155,
98,1,1,12,0,6.28,2,164,98,0,1,11,2,166,9
8,0,1,11,3,172,87,9,0,5,4.8,0.3,5,3,182,
60,10,3,6,0.2,1.58,3,182,78,10,3,6,4.71,
6,3,163,69,31,3,6,5.8,0.4,2,173,50,8,3
370 DATA13,2,173,88,8,3,13,3,185,75,16,0
,5,4.8,0.1,2,143,50,29,3,5,2,143,88,29,3
,5,1,176,54,30,1,11,6,0,0,0,0,0,E,0,0,16
31,20F1,40,0,2071,20F2,60,0
```

当選者発表
●12月号FFBプレゼント当選者　①『シャングリラの特製テレカ』＝〈山形県〉梅津禎則〈岐阜県〉堀弘幸〈愛媛県〉赤松慶／②『魔界復活』＝〈千葉県〉片井美樹雄〈東京都〉鎌田光宣〈静岡県〉川口健〈大阪府〉松本傑〈佐賀県〉北川和明／③『ファンタジー』＝〈宮城県〉高橋晋〈埼玉県〉猪原淳〈岡山県〉小池伸彦・小池雅文・波宏誠

槍投げ100m

MSX 2/2+ VRAM64K BY Cock-M

▶遊び方は39ページ

変数の意味

スプライト座標

P、Q……槍の座標
M、K……槍の座標移動増分
X……プレイヤーのX座標

その他の変数

C……槍の色
H……スコア
I……ループ用
J……画面表示用
L……槍を投げる角度
S、SS……スティック入力用

プログラム解説

1　初期画面設定／スプライトパターン定義／グラフィック画面オープン
2　画面作成
3　変数設定／効果音／メーター移動計算／スティック入力／プレイヤー移動計算／メーター表示／プレイヤー表示／メーター色変化／槍を投げるかどうか判定
4　変数設定
5　槍移動計算・表示／地面にささったかどうか判定
6　効果音／ファール判定
7　記録計算・表示／ウェイト
8　槍表示サブ

（ファジー伸一）

ファジー伸一's 1、2のプログラム

（ダップがMSXに向かってゲームに熱中しているところに、おにいさんが現れる）

ダップ（以下ダ）：やった、新記録105.2m！

おにいさん（以下お）：お、ダップ、やってるね。

ダ：あ、おにいさん、このゲーム熱中するよ。ハイパーオリンピックみたい。

お：槍の投げる角度は自分で決められないから、メーターの動きに合わせて助走のタイミングをはからなければならないってところがオモシロイよね。でも、このプログラム、ちょっとおしいなあ。

ダ：え、どこが？

お：プログラムのムダがところどころにあるんだよね。たとえば、行3の

K＝K＋1：K＝K＋(K＞42)＊43

を

K＝(K＋1)MOD43

に、

I＝－STRIG(0)：I＝I－(X＞55)

も

I＝－STRIG(0)－(X＞55)

とすれば、機能は変わらないし、リストも短くなるだろう。

ダ：でも、そこまでこだわらなくてもいいんじゃない？

お：いや、日頃からムダのないプログラムを作る習慣をつけなきゃ。ムダはメモリとスピードの敵なんだからね。

ダ：そんなことより、このゲーム、記録を表示するとき、ただ数字だけしか出ないでしょ。やっぱり「○○．○○m」って表示してほしいなあ。そのほうが気分出るじゃない？

お：うん、それはささいなことだけど大切なことだね。行7の

PRINT#1，H／100

のあとに、；"m"をいれればいいよ。ついでにいうと、ふざけてプレイして槍が0mラインをこえなかった場合、記録がマイナスになるけど、実際の競技ではファールになるわけだから、行6の

IFX＞49．5

のあとに

ORP＜45

をつけくわえてファールと判定されるようにしたほうがいいね。

ダ：でもさ、これはこれでおもしろいからいいんじゃない？　マイナス記録の競争もできるし。

お：う～ん、なるほど。

プログラマからひとこと　あなたが世界記録を作る

突然ですが、僕は陸上をやっています。このゲームは、いかにも陸上部の人が作ったという感じがするでしょう。しかし僕は、槍をなげたことはありません。一度このゲームを始めたら、100m以上投げるまでやめないでください。あなたが世界記録を破るのです。カーソルキーをこわさないように。ぶっこわれるで思い出したけど、僕はまだ、FM音源を修理していません（7月号P58参照：Cock－M注）。SSRさんのいうように早く修理しようと思っていますが…（9月号P62参照：Cock－M注）。長くなりましたが最後に、群馬県の高校生の陸上の大会で、1277というゼッケンを見たら、それは僕です。べつにそのゼッケンが僕だという意味ではありませんが、まあ、声でもかけてください。

Cock－M　群馬・15歳

YARINAGE.FD2

```
1 COLOR15,4,1:SCREEN2,1,RND(-TIME):SPRIT
E$(0)="♠♠♠":OPEN"GRP:"AS1
2 CLS:LINE(0,170)-(255,198),6,BF:COLOR,6
:FORI=0TO10:J=I*18+50:LINE(J,170)-(J,173
),15:PSET(J-10,180),15+(I<2)*9:PRINT#1,I
*10:NEXT:LINE(2,11)-(5,60),15,B:COLOR,4
3 X=0:K=RND(1)*50:M=0:S=0:SS=S:BEEP:FORI
=0TO1:K=K+1:K=K+(K>42)*43:SS=S:S=STICK(0
):M=M-(SS<>S)/14:X=X+M:PUTSPRITE0,(3,K+1
2),8:PUTSPRITE1,(X,163),15,0:COLOR=(8,8-
ABS(20-K)/3,0,0):I=-STRIG(0):I=I-(X>55)
4 NEXT:L=K:Q=160:P=X:M=M+K/8.5:K=61-K*2
5 C=4:GOSUB8:P=P+M:K=K-(1.2+(ABS(20-L))/
10):Q=Q-K/10:C=15:GOSUB8:IFQ-K/8<170THEN
5
6 SOUND7,245:SOUND6,8:PLAY"SM999D16":PSE
T(80,50),4:IFX>49.5THENPRINT#1,"ﾌｧｰﾙ";:P
=45
7 H=INT((P-45)/18*1000):PRINT#1,H/100:FO
RI=0TO2000:NEXT:GOTO 2
8 LINE(P,Q)-(P+5,Q-K/8),C:RETURN
```


●12月号FFBプレゼント当選者　④『魔宮殿』＝〈東京都〉山本裕司〈静岡県〉原田守啓〈大阪府〉中江隆博〈島根県〉児玉信〈広島県〉奥田彰彦／⑤『カサブランカに愛を』＝〈青森県〉前田桂史〈群馬県〉森野孝一〈徳島県〉河野貴志〈愛媛県〉加地健司〈滋賀県〉中村和雅／⑥『抜忍伝説』＝〈北海道〉福嶋幸司〈茨城県〉豊田雄樹〈東京都〉山田滋也〈兵庫県〉白井陽〈香川県〉杉原香苗

くらやみの戦い ～戦場編～

MSX MSX2/2+ RAM8K BY KPC

▶遊び方は40ページ

変数の意味

F……回避フラグ⇒０＝ミス、１＝クリア
I……ループ用
J……ＰＳＧレジスタ設定用
K……移動距離
M……回避時間⇒回避できるまでの時間
N……経過時間⇒敵と遭遇してからの時間用カウンタ
S……スティック入力用
T……敵の種類⇒１＝機関銃、２＝戦車、３＝手榴弾

プログラム解説

❶ 警戒警報発令

●画面モード設定⇒乱数初期化●変数を整数型に宣言●画面の色指定●効果音（警報）

❷ 侵攻せよ！

●効果音（足音）●移動距離行進⇒スティック入力があれば増加しない●時間待ち●クリア判定⇒【移動距離が80ならクリア】行6へ飛ぶ●敵との遭遇判定⇒【遭遇しなければ】行2へ飛ぶ

❸ 敵出現

●効果音（ビープ音）●遭遇した敵の種類設定●敵の種類により各効果音サブ（行7～9）を呼び出す●経過時間初期化

❹ 回避せよ！

●経過時間増加●回避フラグ設定●スティック入力受け付け●回避判定⇒【機関銃と手榴弾】入力が下ならクリア、回避フラグ設定●【戦車と手榴弾】入力が左右ならクリア、回避フラグ設定●回避する時間でなければ行４へ飛ぶ

❺ 生き残ったか？

●行10呼び出しとＰＳＧレジスタ設定（爆発音）●敵の回避判定⇒【回避フラグが１ならゲームオーバー】画面を赤くする／ＳＴＯＰキーを押した状態にする／効果音（ビープ音）／ふたたびＲＵＮ●【回避フラグが０ならクリア】時間待ち／行２へ飛ぶ

❻ 敵基地破壊

●時間待ち●行９を呼び出す（手榴弾を投げる音）●行10を呼び出しとＰＳＧレジスタ設定（爆発音）●画面を黄色にする●プログラムを終わる

❼ 機関銃の音サブ

●効果音（機関銃）●回避時間設定●もとの処理へもどる

❽ 戦車の音サブ

●効果音（戦車）●回避時間設定●もとの処理へもどる

❾ 手榴弾の音サブ

●効果音（手榴弾）●回避時間設定●もとの処理にもどる

❿ 爆発音サブ

●効果音●もとの処理にもどる

（MORO）

プログラマからひとこと
アイデアはグッド

どうも、KPCです。なに？「こいつ、初投稿だな」だって？ フフフ。ならば今までのMSX・FANを見てKPCを探そう！ と、いいつつ初投稿だったりする。ところでこのゲーム、アイデアはすげー気に入っている。付録ディスクがあるのだから遊んでやって。　KPC 福井・14歳

KURAYAMI.FD2

```
1 SCREEN1,,RND(-TIME):DEFINTA-Z:COLOR15,
0,0:FORI=0TO2:SOUND8,15:FORJ=-150TO150:S
OUND0,100+ABS(J):NEXT:SOUND8,0:NEXT
2 SOUND7,7:SOUND6,0:SOUND8,15:SOUND8,0:K
=K-(STICK(0)=0):FORI=0TO300:NEXT:IFK=80T
HEN6ELSEIFRND(1)<.8THEN2
3 BEEP:T=RND(1)*3+1:ONTGOSUB7,8,9:N=0
4 N=N+1:F=1:S=STICK(0):IFN=MTHENIF(T=1OR
T=3)ANDS=5THENF=0ELSEIF(T=2ORT=3)AND(S=3
ORS=7)THENF=0ELSEELSE4
5 GOSUB10:SOUND12,50:IFFTHENCOLOR,8,8:PO
KE-869,1:BEEP:RUNELSEFORI=0TO500:NEXT:GO
TO2
6 FORI=0TO800:NEXT:GOSUB9:GOSUB10:SOUND1
2,255:COLOR,10,10:END
7 SOUND6,255:SOUND7,247:PLAY"S8M400CCC":
M=60:RETURN
8 J=0:FORI=0TO13:J=J+170:SOUNDI,JMOD256:
NEXT:M=60:RETURN
9 SOUND8,15:FORI=0TO255:SOUND0,I:NEXT:M=
1:RETURN
10 SOUND8,16:SOUND13,1:SOUND7,7:SOUND6,2
55:RETURN
```

当選者発表 ●12月号ＦＦＢプレゼント当選者 ⑦『時空の龍騎兵・リバーサーのコミック』＝〈秋田県〉斉藤孝秀〈埼玉県〉川井田正彦・矢吹隆〈神奈川県〉有澤達也〈長野県〉竹田登〈新潟県〉藤田康司〈愛知県〉杉浦正都〈大阪府〉大橋仁〈福岡県〉酒見良軌〈長崎県〉竹下秀則

台風上陸

MSX MSX2/2+RAM8K BY 撃退サミー

▶遊び方は40ページ

変数の意味

グラフィック座標

A、B、C、D……日本表示時の座標用

スプライト座標

X、Y……台風の表示位置／台風の上陸判定と被害の跡表示時はグラフィック座標にも使用

その他の変数

A$……スプライトパターンデータ作成用
F、G……ループ用
O……スティック入力の右まわり判定用⇨スティックから入力された値と同じになると＋1され、入力が1周したかの判定にも使用される
P……台風の表示パターン切り換え用
S……台風の移動方向⇨値と方向の対応はスティック関数とおなじ

プログラム解説

① 日本表示

●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ設定●日本の表示用ループ開始●座標データ読みこみ●日本の各パーツ表示●表示用ループ閉じ●日本表示時の座標データ(この行で読みこみ)●変数を整数型に宣言●パターン定義用ループ開始●パターンデータ初期化●パターンデータ作成ループ開始●乱数によりパターンデータ作成●データ作成ループ閉じ●台風のスプライトパターン定義●定義用ループ閉じ●台風の座標設定●台風の移動方向設定

② 台風移動

●台風のパターン切り換え、表示●台風の座標更新●スティック入力判定⇨【正しい入力なら】入力用カウンタ更新●入力が1周したか判定⇨【1周していれば】入力用カウンタ初期化／台風の移動方向更新●台風の移動方向の調整判定⇨判定があれば移動方向を調整する

③ 台風上陸

●台風の上陸判定⇨【台風の中心が日本と重なっていれば】被害の跡表示／スコア加算

④ ゴー！

●効果音(台風の音)

⑤ ゲームオーバー判定

●台風が画面外に出たかの判定⇨【画面外に出ていれば】グラフィック画面への文字出力準備／ゲームオーバーメッセージ、スコア表示／STOPキーを押した状態にする／もういちどRUN

⑥ まだまだ続く

●行2へ飛ぶ

(MORO)

プログラマからひとこと

Mファンはケチで妖しい

能書きは後にして、12月号現在、Mファンはけちで妖しい感じがすると思う。MOガ(このOは効果があまりない)と賞品を比べると、一目瞭然でケチだとわかるし、CGコンテストもだいたい99点、79点に得点が集中している。ファンストラテジーに武将風雲録の移動攻撃やらなんやらの技を送ったら(発売日当日)、ファジー伸一がほぼ同じ内容でしゃしゃりでてきた。全国にも同じように考えている人が絶対にいるはずだ。話は変わって、(なぜ段を変えないかというと、書くスペースがなくなるので［ウォー!!　かえってスペースがなくなった］)僕たちはヒマな時に、「シミュレーションゲーム9時間ぶっ通し」を行っている。レベルは相当高く、人間同士の謀略と勇気と企みの嵐である。田舎だからできる技だ。OCT1772さんが田舎といっていたが、こっちなんか、半径2km以内に家1軒という所が学区内にザラにある。(決められた字数にまとめるのは、難しすぎる)

撃退サミー　宮城・14歳

```
TAIFUU  .FD2

1 COLOR15,5,5:SCREEN2,3:FORF=ØTO4:READA,
B,C,D:LINE(A,B)-(C,D),3,BF:NEXTF:DATA128
,48,15Ø,96,16Ø,76,19Ø,94,16Ø,48,23Ø,7Ø,2
15,3Ø,23Ø,48,215,1Ø,23Ø,25:DEFINTA-Z:FOR
G=ØTO1:A$="":FORF=ØTO35:A$=A$+CHR$(RND(1
)*255):NEXT:SPRITE$(G)=A$:NEXT:X=-8:Y=18
4:S=1
2 P=1-P:PUTSPRITEØ,(X,Y),15,P:X=X+((S>5)
-(S>1ANDS<5)):Y=Y+((S=1ORS=2ORS=8)-(S>3A
NDS<7)):IFSTICK(1)=OTHENO=O+1:IFO>8THENO
=1:S=S+1:IFS>8THENS=1
3 IFPOINT(X+16,Y+16)=3THENCIRCLE(X+16,Y+
16),3,5:SC=SC+1
4 SOUND8,O*2:SOUND7,55
5 IFX<-8ORX>248ORY<-18ORY>184THENOPEN"GR
P:"AS#1:FORF=ØTO1:PSET(99+F,17Ø):PRINT#1
,"たいふうはすぎさった":PSET(12Ø+F,18Ø):PRINT#1,"
とくてん ";SC;"てん":NEXTF:POKE-869,1:RUN
6 GOTO2
```

SOLID ～立体表示～ソリッド

MSX MSX2/2+ RAM8K BY 奥田隆弘

▶遊び方は40ページ

変数の意味

A……一時変数
I、J……ループ用
Q、R……リスト短縮用(と作者は書いているが、Rは2つの図のそれぞれに重要な定数。プログラム解説参照)
D(n, m)……格子の各交点の高さ

プログラム解説

❶ 初期化

●変数初期化●高さデータ読みこみ●画面初期化●ループ開始

❷ キャビネット図

●水平線を引く：10と130(Q)は各座標の基準値。5.3(R)は、X座標の計算では各水平線のX座標のずれを表わすが、Y座標の計算では各水平線間の距離を表わす。15は、各格子の水平な辺の長さ。「25+……+15＊J」は「10+……+15＊(J+1)」と考えればわかりやすいだろう●斜めの線を引く：各線の長さのX成分とY成分がともに5.3(R)で、15は各線のX方向のずれだが、「9－J」は「10－(J+1)」と考えればわかりやすいだろう●ループの終わり

❸ 等角図の準備

●キー入力待ち●キャビネット図の消去●変数初期化●ループ開始

❹ 等角図

●線を描く：どちらの線でも、8.6(R)は各線のX方向のずれと辺の長さのX成分を表わし、5は各線のY方向のずれと辺の長さのY成分を表わすが、「R＊(10－I+J)」は「R＊(10－I)+R＊J」と(2つのRは値は同じでも意味が違う)、また「5＊Q」は「5＊I+5＊J」と考えればわかりやすいだろう(2つの5はそれぞれ意味が違う)●ループの終了

❺ 終わり

●キー入力待ち●画面初期化●リスト表示

❻～⑮ 高さデータ

補足

担当者はキャビネット図や等角図という名前も書き方も知らなかったが、作者によると、まったく起伏がない場合、キャビネット図は、水平線と斜めの線の角度を45度にして、斜めの線は水平線の縮尺の2分の1の割合の長さにし、等角図は2つの線をどちらも同じ縮尺にし、水平方向に対して30度ずつ傾けるのだそうだ。

各格子の1辺の長さをキャビネット図は15(斜めの線の場合は7.5として描く――どうして割り切れるように偶数にしなかったのだろうか)、等角図の場合は10としたらしいので、三角関数を使えば「5.3」「8.6」「5」といった定数の根拠がわかるだろう(図1、図2参照)。

ひょっとすると知っててやったのかもしれないが、念のために指摘しておくと、行1のPAINT文はCLSで同じことができるし(CLSのほうが速い)、SCREEN文とCOLOR文の順序を逆にすればCLSも必要ない。キャビネット図を消すのも、LINE文よりCLSを使うほうがわかりやすいだろう。

(ANTARES)

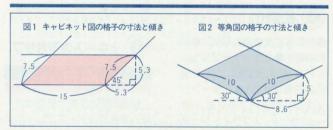
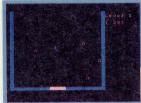
```
SOLID   .FD2

1 R=5.3:Q=130:FORI=0TO9:FORJ=0TO9:READA:
D(I,J)=A*5:NEXTJ,I:SCREEN2:COLOR15,1,1:P
AINT(0,0),1:FORI=0TO9:FORJ=0TO8
2 LINE(10+R*(10-I)+15*J,Q+R*I-D(I,J))-(2
5+R*(10-I)+15*J,Q+R*I-D(I,J+1)),15:LINE(
10+R*(10-J)+15*I,Q+R*J-D(J,I))-(10+R*(9-
J)+15*I,Q+R*J+R-D(J+1,I)),15:NEXTJ,I
3 IFINKEY$=""THEN3ELSELINE(0,0)-(250,210
),1,BF:R=8.6:FORI=0TO9:FORJ=0TO8:Q=I+J
4 LINE(10+R*(10-I+J),60+5*Q-D(I,J))-(18.
6+R*(10-I+J),65+5*Q-D(I,J+1)),15:LINE(96
+R*(I-J),60+5*Q-D(J,I))-(87+R*(I-J),65+5
*Q-D(J+1,I)),15:NEXTJ,I
5 IFINKEY$=""THEN5ELSE:SCREEN0:LIST6-
6  DATA 6,6,6,6,7,6,6,6,6,6
7  DATA 5,5,5,5,6,5,5,5,5,5
8  DATA 4,4,4,4,5,4,4,4,4,4
9  DATA 3,3,3,3,4,3,3,3,3,3
10 DATA 3,3,3,3,4,3,3,3,3,3
11 DATA 3,3,3,3,4,3,3,3,3,3
12 DATA 2,2,2,2,3,2,2,2,2,2
13 DATA 1,1,1,1,2,1,1,1,1,1
14 DATA 1,1,1,1,2,1,1,1,1,1
15 DATA 1,1,1,1,2,1,1,1,1,1
```

プログラマからひとこと　とてもかんたんなプログラム

はじめまして静岡県は浜松市の奥田隆弘です。MSXを買って(松下のWX)3年目に初投稿で初採用になりました。さてこのSOLIDですがとてもかんたんなプログラムです。行2と4のLINEの中がわかりにくいかもしれませんが、初心者でも使えるような命令しか使っていません。作者も中級者(そこまでいかないかも?)程度なので、マシン語などはほとんど使えないと等しいレベルなのです。現在マシン語を勉強中ですがさっぱりわかりません。最後にイラストは「SOLID～立体表示～」の発祥の地です。

奥田隆弘　静岡・14歳

Ω オーム

MSX MSX2 2/2+ RAM8K BY 坂本伸幸

▶遊び方は41ページ

変数の意味

スプライト座標

A、B……自機の速度(プログラム解説参照)
X、Y……自機の位置

テキスト座標

V、W……自機の位置(一時変数)

その他の変数

C$……一時変数
E$……エスケープシーケンス用
I……ループ用
L……レベル
P……取ったオームの数
S……スティック入力値
T……「T」(タイム)

プログラム解説

①初期化

●整数型宣言●画面初期化●乱数初期化●カラーテーブルセット(「ク」を緑の四角に、「タ」を黄色の四角にする)●パターンジェネレータテーブル(「あ」=オーム)セット、スプライトジェネレータテーブル(0=自機)セット●変数初期化

②レベル初期化

●効果音●変数初期化●画面クリア●壁を描く●レベル表示●オームの配置

③移動1

●スティック入力●Aはスティック入力によって、Bは重力・反重力によって、±2を加える●A、Bの半分を速度として座標計算●A、Bの符号により±1を加える⇒加速しにくく減速しやすい。X方向は放っておくと減速される●タイム更新●X座標限界判定と跳ね返り処理

④移動2

●Y座標限界判定と跳ね返り処理

⑤表示更新

●タイム表示●自機表示(Y座標が「Y－1」になっているのは、スプライト座標とテキスト座標・グラフィック座標とのずれのため)

⑥クリア判定

●オームを取っていれば［オームを消す／効果音／取ったオーム数更新／クリアなら［効果音／メッセージ表示／ 待ち／レベル更新］］

⑦ゲームオーバー

●タイム判定●メッセージ表示●効果音●上キー入力待ち●リプレイ

⑧上キー入力待ちサブ

補足

普通の壁と反重力壁の色は、緑と黄色ではディスプレイによってはかなり見分けづらい。行1の3行目の「170」を設定したいカラーコードの17倍(例えばカラーコード4の青なら68)にすると、反重力壁の色が変わる。

行3の速度に対する処理の効果はプログラム解説の通りだが、すべて作者の意図だろうか。もしそうだとしても、減速時の速度が例えば6、4、3、1、0、－1、－1、－2、－2……と、やや不規則に変化するのはどうかと思う。速度変数を実数型にして加速度を0.5としたほうがすっきりするのではないだろうか。つまり、X成分はスティック入力があったとき、Y成分は毎回、速度に±0.5を加え、速度変数をそのまま座標に加えるのだ。座標変数が整数型なら自動的に小数点以下が切り捨てられる。

変数を実数型にするには、DEFSNG(単精度型、有効数字6桁)、DEFDBL(倍精度型、有効数字14桁)を使うか、または変数名の後に「!」(単精度型)か「#」(倍精度型)をつければいい。この場合は単精度型で十分で、DEFSNGを使うより「!」をつけるほうが混乱が少ない。

なお、「DEFINT A－Z」を書かなければ、「%」(整数型)「!」「$」(文字型)をつけないすべての変数が倍精度型になる。ほとんどのプログラムに「DEFINT A－Z」が書いてあるのは、実行を高速化するためだろう。 (ANTARES)

プログラマからひとこと ゴルフ場の計画をめぐって

私の村でゴルフ場を造る計画がありますが、11月16日付けの読売新聞群馬版によると、そのゴルフ場の関連会社が議長の土地を1億で購入してから、計画を白紙に戻すよう要請していた村議会が一転して開発推進に態度を変えたというのです。もともと悪かった議長の評判はさらに落ち、おそらく開発計画もなかったことになるので、その点ではよかったと思う今日この頃です。坂本伸幸 群馬・15歳

```
OHM      .FD2

1 DEFINTA-Z:COLOR15,1,1:SCREEN1,RND(-TIM
E):WIDTH32:KEYOFF:VPOKE8215,34:VPOKE8216
,170:PLAY"V15S0":FORI=0TO15:VPOKE1160+I-
13168*(I>7),VAL("&H"+MID$("001824424224６
600183C187E99429966",I*2+1,2)):NEXT:L=1
2 SOUND7,163:E$=CHR$(27)+"Y":X=92:Y=88:A
=0:B=0:P=0:T=500:CLS:FORI=0TO21:PRINT"ｸ"
SPC(22)"ｸ":NEXT:C$="ｸｸｸｸｸｸｸｸｸ":PRINTC$"
ﾀﾀﾀﾀ"C$E$"!8Level"L:FORI=-11TOL:LOCATERN
D(1)*22+1,10-I:PRINT"あ":NEXT
3 S=STICK(0):A=A+(S=7)*2-(S=3)*2:B=B+2+(
X>79ANDX<104)*4:X=X+A:Y=Y+B¥2:A=A-SGN(A)
:B=B-SGN(B):T=T-1:IFX<8ORX>176THENX=((X-
8)¥168)*168+8:A=-A
4 IFY<0ORY>168THENY=(Y¥168)*168:B=-B
5 PRINTE$"#8T"T:PUTSPRITE0,(X,Y-1),7
6 V=(X+4)¥8:W=(Y+4)¥8:IFVPEEK(6144+V+W*3
2)>32THENLOCATEV,W:PRINT" ":SOUND6,9:PLA
Y"M999A16":P=P+1:IFP>L+11THENFORI=0TO319
:SOUND8,15:SOUND6,(319-I)¥10:NEXT:SOUND8
,0:PRINTE$"*+OK!":GOSUB8:L=L-(L<9):GOTO2
7 IFTTHEN3ELSEPRINTE$"*(You lost.":SOUND
6,31:PLAY"M9999A1":GOSUB8:RUN
8 IFSTICK(0)=1THENRETURNELSE8
```

UFO ユーフォー

MSX2/2+VRAM64K BY ひろ

▶遊び方は41ページ

変数の意味

UFO関係

A、B……UFOの中心座標
D、M……UFOの座標増減用
V、Q……UFOの座標

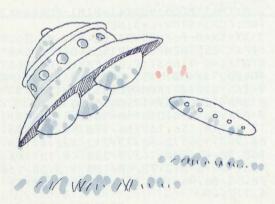
その他

A$……スプライトパターン定義用
I……汎用
P……マウス入力
R……乱数の初期化
S……エネルギー残量
T……スコア
X、Y……カーソル座標

プログラム解説

10　初期設定／変数型宣言／インターバル割りこみ先の指定／乱数の初期化／UFOの中心座標を決定／スコアの表示
20　スプライトパターンの定義／自機を中心に表示／エネルギー表示／枠の表示
30　マウス入力／カーソルの移動増分を求める
40〜70　カーソルのはみ出しチェック
80　カーソルの表示／UFOの座標を求める
90〜100　UFOのはみ出しチェック
110　UFOの表示／レーザーの発射⇒レーザーの表示
120　レーザーの命中判定⇒命中したら行140へ／エネルギーを減らして表示
130　レーザーを消す／エネルギー残量の判定⇒0なら行170へ
140　UFOの爆発／効果音／得点の加算／スコアの表示／レーザーの消去へ
150　UFOの中心座標を決めるサブルーチン
160　スコアの表示／UFOの座標を画面の上へ
170　ゲームオーバーの表示／リプレイ処理
180　スプライトパターンデータ(カーソル、UFO、自機、爆発の順に)

補足

行40と50、行60と70は同時に条件を満たすことはない。したがってELSEで2つの行をつないでしまえば少し短くなる。プログラムを少しでも縮めたいときは、こういう同時には満たされない条件の場所を見つけて、つないでしまうのがかんたんですね。　(にゃん☆)

プログラマからひとこと　やっほ〜！

やっほ〜！　ひろだよ〜ん！　ということでみなさん新年あけましたです!!　このゲームは僕のようにグラフィックツールでマウスを使ってへのへのもへじもろくに書けないようなものがしても200点取るのがやっとのことじゃないかと思われますがけっこうおもしろいのでマウスを持っている方はぜひ遊んでみてやってください。それでは年明けそうそうぐだぐだ書くのもなんなのでこのへんで。ではさよーなら！　**ひろ　岡山・17歳**

```
UFO      .FD2

10 COLOR15,1,1:SCREEN5,3:OPEN"GRP:"AS#1:
DEFINTA-Z:ONINTERVAL=180GOSUB150:INTERVA
LON:R=RND(-TIME):S=87:GOSUB150:GOSUB160
20 FORI=0TO3:READA$:SPRITE$(I)=A$:NEXT:P
UTSPRITE2,(120,101),7,2:PSET(34,200):PRI
NT#1,"ENERGY":LINE(87,200)-(137,208),6,B
F:LINE(26,26)-(226,186),15,B
30 P=PAD(12):X=X+PAD(13):Y=Y+PAD(14)
40 IFX<27THENX=27
50 IFX>216THENX=216
60 IFY<26THENY=26
70 IFY>175THENY=175
80 PUTSPRITE0,(X,Y),15:D=D+(V>A)*2+1:V=D
+V:M=M+(Q>B)*2+1:Q=M+Q
90 IFV<0ORV>240THEND=0
100 IFQ<0ORQ>195THENM=0
110 PUTSPRITE1,(V,Q),14,1:IFSTRIG(1)THEN
LINE(126,106)-(X+4,Y+5),11ELSE30
120 IFX-14<VANDX+8>VANDY-10<QANDY+10>QTH
EN140ELSELINE(S,200)-(S,208),4:S=S+1
130 LINE(126,106)-(X+4,Y+5),1:IFS=138THE
N170ELSE30
140 FORI=13TO8STEP-1:BEEP:COLOR=(I,7,I-8
,I-8):PUTSPRITE1,(V,Q),I,3:NEXT:T=T+10:G
OSUB160:GOTO130
150 A=RND(1)*156+50:B=RND(1)*151+30:RETU
RN
160 PSET(150,200):PRINT#1,"SCORE";T:V=RN
D(1)*200+26:Q=-20:RETURN
170 PRESET(92,70):PRINT#1,"GAME OVER":IF
STRIG(3)THENRUNELSE170
180 DATA ﾘｨpｨｲﾘ,ｸ~f■f,Dい※ｪ♣D,ﾃnやBfる7○
```

※チェッカーマークは画面上では空白に見えます。55ページ参照。

センタッキーアクション

MSX MSX2/2+RAM8K BY 三木一

▶遊び方は41ページ

変数の意味

A1(n)、A2(n)……敵の座標
B、P……得点表示位置の移動用
H、I、J、M、Z……ループ関係で使用
L……レベル
S……スティック入力用
V(n)……画面の切り換えで使用
W……時間待ち用
X、Y……自機の座標
X1(n)、X2(n)、X3(n)、X4(n)、Y1(n)、Y2(n)、Y3(n)、Y4(n)……座標データの保存用(画面を切り換えるので配列に保存する)
XX……得点を表示する座標

プログラム解説

① 初期設定

●画面モード設定●ファンクションキーの表示を禁止●配列変数宣言●変数初期化●スプライト割りこみ許可●スプライト割りこみ先の指定●スプライトパターンの定義

②③ 画面の作成

●画面切り換え用データなどの読みこみ●画面を切り換える●画面消去●洗濯機の画面を作る●敵の座標を読みこむ

④ 敵の出現

●敵を配置

⑤ 自機の移動

●効果音●自機座標の更新●自機の移動

⑥ 画面の切り換え

●画面を切り換える●時間待ち

⑦⑧ クリア判定

●得点のX座標を更新●得点の位置を移動●得点の位置の判定⇒右端なら無限ループ/左端ならば効果音●変数初期化●リプレイ/どちらでもなければ行5へ

⑨ 敵に当たる!

●効果音●得点の移動●レベルを上げる●行4へ

⑩ データ

●画面作成用データ●敵の出現位置データ

(にゃん☆)

プログラマからひとこと こんなゲームだけど

はじめまして。初登場の三木一です。このゲームは、僕の長い11年間のパソコン歴の中ではじめてまともに作ったものだったので、採用通知が届いたときは本当に感激しました。ところでこのゲームは、どのように作ればよいかわからなかったので、Mファンにのってるプログラムの一部をあちこちからそのまままねして作りました。だから本当に汚くて無駄の多いプログラムになってしまいました。それに逆回転させたり、色がかわっていくようにしたかったんだけども、どうしてもできません。こんなゲームだけど、わりにいい動きをしていると思う。

三木一　熊本・17歳

SENTUCKY.FD2

```
1 SCREEN3,0,0:KEYOFF:L=0:DIMV(4),X1(4),Y
1(4),X2(4),Y2(4),X3(4),Y3(4),X4(4),Y4(4)
,A1(6),A2(6):X=52:Y=50:Z=0:M=0:SPRITEON:
ONSPRITEGOSUB9:W=33:XX=100:COLOR 15,4,4:
SPRITE$(0)="□♥♥♥♥♥♥□":SPRITE$(1)="くんん~~ん
んく":SPRITE$(2)="んんんんんんんん"
2 FORI=0TO4:READV(I),X1(I),Y1(I),X2(I),Y
2(I),X3(I),Y3(I),X4(I),Y4(I):POKE&HF3D6,
V(I)*8:CLS:VDP(4)=V(I):CIRCLE(136,96),80
,15:LINE(X1(I),Y1(I))-(X2(I),Y2(I)):LINE
(X3(I),Y3(I))-(X4(I),Y4(I))
3 CIRCLE(136,96),65,15:FORH=26TO42STEP4:
CIRCLE(136,96),H,0:NEXTH:NEXTI:FORZ=0TO6
:READA1(Z),A2(Z):NEXTZ
4 Z=(Z+1)MOD6:PUTSPRITE1,(A1(Z),A2(Z)),2
5 SOUND1,88:SOUND8,15:S=STICK(0):X=X+(S>
1)*(S<5)-(S>5)*(S<9):Y=Y+2+STRIG(0)*4:PU
TSPRITE0,(X*2,Y*2),15:IFPOINT(X*2,Y*2)OR
POINT(X*2+5,Y*2+5)THENPLAY"V15L6404C":P=
32
6 M=(M+1)MOD5:VDP(4)=V(M):POKE&HF3D6,V(M
)*8:FORJ=0TOW-L*3:NEXT
7 XX=XX+B-P:PUTSPRITE2,(XX,0),15:P=0:B=0
:IFXX>255THENPLAY"V15L6404CDEFGAB":FORI=
0TO1:I=I-1:NEXT:ELSEIFXX<0THENPLAY"V15L6
404EDC":X=50:Y=50:L=0:M=0:XX=50:FORI=0TO
1:IFSTRIG(0)THEN4ELSE:I=I-1:NEXT
8 SPRITEOFF:SPRITEON:GOTO 5
9 PLAY"V15L6405G":B=16:L=L-(L<11):GOTO 4
10 DATA0,136,16,136,176,56,96,216,96,2,1
60,20,112,172,60,72,212,120,4,183,32,89,
160,72,40,200,143,5,200,49,72,143,89,32,
183,169,6,212,72,60,120,112,20,160,172,1
70,96,88,96,160,123,112,60,160,55,136,13
4,112,49
```

LEAD THE DOT リード・ザ・ドット

MSX2/2+ VRAM64K BY KO-1

▶遊び方は42ページ

変数の意味

グラフィック座標

Q、W……パネル作成時の分岐点表示位置増分
XX、YY……指定パネルの座標保存用

スプライト座標

M、N……ドットの座標
X、Y……カーソルの位置⇨それぞれ2倍して表示に使用

その他の変数

A$……パネル作成用GML
A(n)……パネル作成時にパネルの回転に使用⇨グラフィック用配列
B$……スプライトパターン定義用⇨CHR$(255)が入る
HA……トリガーの入力用カウンタ
I……ループ用
MT……ベストタイム
P……ドットの移動方向⇨方向はスティック関数値とおなじ
P1、P2、P3、P4……ドットのまわりの状態
P$、T$……効果音用
R……配置されるパネルの種類
S……スティック入力用
SP……ドットの移動する速度⇨レベル
SP$……レベル入力用
TI……タイム

プログラム解説

10　画面色指定／変数を整数型宣言／配列宣言／ファンクションキー消去／変数設定／画面モード設定／カーソル、ドットのスプライトパターン定義
20　ページ切り換え／画面消去／6種類のパネル作成／画面モード設定
30　レベル初期化／メッセージ表示／レベル入力処理
40　画面モード設定／パレット切り換え／乱数によりパネルの配置／スタート部分のパネル調整
50　パネル間の白線表示／ゴールの表示／変数設定
60　タイム更新／スティック入力／カーソルの座標更新・表示／ゴール判定⇨ゴールなら行140へ飛ぶ
70　トリガー入力判定処理⇨【入力が1回目なら】指定パネルをページ1に保存／効果音／パネルの座標保存【入力が2回目なら】カーソル位置のパネルを前に指定されたパネルの位置に複写／カーソル位置に保存してあるパネルを複写／効果音／座標保存用変数初期化
80　トリガーの入力終了判定⇨入力が終わっていれば入力用カウンタ設定
90　ドットの座標更新・表示／ドットがパネルの分岐点にいるか判定⇨分岐点にいるなら次行へ飛ぶ／ゲームオーバー判定⇨ゲームオーバーなら行130へ飛ぶ／それ以外なら行60へ飛ぶ
100　ドットのまわりの状態を調べる
110　ドットの現在の移動方向とドットのまわりの状態によりドットの移動方向変更
120　行60へ飛ぶ
130　ゲームオーバーメッセージ、ベストタイム表示／行160へ飛ぶ
140　ベストタイム更新
150　クリアメッセージ、タイム、ベストタイム表示
160　リプレイ判定
170　パネル作成用座標増分とGMLデータ(行20で読みこみ)

(MORO)

プログラマからひとこと

テストプレイヤー

初採用です。このゲームは、見てのとおりあの「チクタクバンバン」を参考に制作しました。やってみればわかると思いますが、レベル3は異常なまでにむずかしいのでほとんどクリアできないでしょう。友達からテストプレイヤーを書けといわれましたので書いておきます。アッパ、会長、川、しの、ジョージ、田中さん、牧君の7名です。最後に、内藤君お元気ですか。

KO−1　福岡・16歳

LEAD
THE
DOT
BY KO-1

```
LEADDOT .FD2

10 COLOR15,Ø,Ø:DEFINTA-Z:DIMA(62Ø):KEYOF
F:MT=5ØØØ:P$="V15T255O5C64":T$="V15T255O
6E64":SCREEN5,2:B$=CHR$(255):SPRITE$(Ø)=
B$+STRING$(14,128)+B$+B$+STRING$(14,1)+B
$:SPRITE$(1)=STRING$(3,192)
2Ø SETPAGEØ,1:CLS:LINE(Ø,Ø)-(12Ø,2Ø),12,
BF:PSET(Ø,5),1Ø:FORI=ØTO3:READQ,W,A$:PSE
T(Q+I*21,W),1Ø:DRAW A$:PAINT(Q+1+I*21,W+
1),1Ø,1Ø:NEXT:COPY(42,Ø)-STEP(41,41)TOA:
COPYA,1TO(125,Ø):FORI=1ØTO126STEP21:PSET
(I,1Ø),11:NEXT:SCREENØ
3Ø SP=Ø:LOCATEØ,Ø:PRINT"LEVEL(1-3)":SP$=
INKEY$:SP=VAL(SP$):SP=SP-(SP=3)-(SP=4):I
FSP$=""THEN3ØELSEIFSP>4ORSP<1THEN3Ø
4Ø SCREEN5:COLOR=(11,6,6,1):FORY=1ØTO17Ø
STEP2Ø:FORI=15TO215STEP2Ø:R=INT(RND(-TIM
E)*6):COPY(R*21,Ø)-STEP(2Ø,2Ø),1TO(I,Y),
Ø:NEXTI:NEXTY:FORI=1ØTO5ØSTEP2Ø:COPY(21,
Ø)-STEP(2Ø,2Ø),1TO(15,I),Ø:NEXT
5Ø FORI=15TO235STEP2Ø:LINE(I,1Ø)-(I,19Ø)
,15:NEXT:FORI=1ØTO19ØSTEP2Ø:LINE(15,I)-(
235,I):NEXT:LINE(235,17Ø)-(253,19Ø),15,B
:PAINT(236,172),9,15:HA=Ø:M=25:N=16:P=5:
X=9:Y=6:TI=Ø
```

次ページへ続く

```
60 TI=TI+2-(SP=4):S=STICK(Ø):X=X-(S=3AND
X<105)*1Ø+(S=7ANDX>9)*1Ø:Y=Y+(S=1ANDY>8)
*1Ø-(S=5ANDY<8Ø)*1Ø:PUTSPRITEØ,(X*2,Y*2)
,8,Ø:IFPOINT(M,N)=9THEN14Ø
7Ø IFSTRIG(Ø)=-1ANDHA=ØTHEN:COPY(X*2-3,Y
*2-2)-STEP(2Ø,2Ø),ØTO(1ØØ,1ØØ),1:PLAYP$:
HA=1:XX=X*2-3:YY=Y*2-2ELSEIFSTRIG(Ø)=-1A
NDHA=2THENCOPY(X*2-3,Y*2-2)-STEP(2Ø,2Ø),
ØTO(XX,YY),Ø:COPY(1ØØ,1ØØ)-STEP(2Ø,2Ø),1
TO(X*2-3,Y*2-2),Ø:PLAYT$:HA=3:XX=Ø:YY=Ø
8Ø IFSTRIG(Ø)=ØANDHA=1THENHA=2ELSEIFSTRI
G(Ø)=ØANDHA=3THENHA=Ø
9Ø M=M-(P=3)*SP+(P=7)*SP:N=N+(P=1)*SP-(P
=5)*SP:PUTSPRITE1,(M,N),4,1:IFPOINT(M,N)
=11THEN1ØØELSEIFPOINT(M,N)=12ORPOINT(M,N
)=ØTHEN13ØELSE6Ø
1ØØ P1=POINT(M+8,N):P2=POINT(M-8,N):P3=P
OINT(M,N+9):P4=POINT(M,N-9)
11Ø IFP=1ANDP1<>12THENP=3ELSEIFP=1ANDP2<
>12THENP=7ELSEIFP=3ANDP3<>12THENP=5ELSEI
FP=3ANDP4<>12THENP=1ELSEIFP=5ANDP1<>12TH
ENP=3ELSEIFP=5ANDP2<>12THENP=7ELSEIFP=7A
NDP3<>12THENP=5ELSEIFP=7ANDP4<>12THENP=1
12Ø GOTO 6Ø
13Ø SCREENØ:LOCATE15,1Ø:PRINT"GAME OVER"
::LOCATE15,12:PRINT"BEST"MT:GOTO 16Ø
14Ø IFTI<MTTHENMT=TI
15Ø SCREENØ:LOCATE15,1Ø:PRINT"CLEAR !!":
LOCATE15,12:PRINT"TIME"TI:LOCATE15,13:PR
INT"BEST"MT
16Ø IFSTRIG(Ø)=-1ANDINKEY$=""THEN3ØELSE1
6Ø
17Ø DATA Ø,5,S4R2ØD1ØL2Ø,5,Ø,R1ØD2ØL1ØU2
Ø,Ø,5,R15D15L1ØU5L5U1Ø,5,Ø,D5L5D1ØR15U15
```

変態生物アメーバ

MSX MSX2/2+RAM8K BY TM SOFT

▶遊び方は42ページ

プログラマからひとこと　マシン語を勉強中です

こんにちは。3回目の採用なので、覚えていてくれた人もいると思いますが、TM SOFTです。このゲームは、アメーバの動きと効果音がウリです。1画面におさめるのに苦労しました(「SCREEN1」でスプライト消去をしている所などでわかると思う)。話は変わりますが、この前、梅田の大きな書店へ行って、マシン語入門書とテクニカル・ハンドブックを買ってきました(近くの書店にはなかった)。今、マシン語を勉強中ですが、入門書では解説されていないことがあるので(I、Rレジスタ、裏レジスタ、CPUコントロール命令、RST命令)、誰か教えてください。また、前回のとき、どんどん送ると書きましたが、今のところ送れそうなくらいに仕上がっているゲームはほとんどありません。なので、来月号に載ることができるかどうかわかりませんが、またいつか採用されるでしょう。最後に、1月8日なので少し遅いでしょうが、あけましておめでとう/　ではまた。

TM SOFT 大阪・14歳

変数の意味

スプライト座標

X、Y……プレイヤーキャラの位置

X(n)、Y(n)……アメーバnの位置

■スプライト面番号

0……プレイヤーキャラ(パターン番号も同じ)

1〜31……アメーバ(パターン番号は1〜20)

その他の変数

A、B、D……一時変数

A(n)……アメーバのスプライトパターンの基本データ

C……アメーバ数

E……プレイヤーキャラとアメーバの距離の最小値(X座標の差とY座標の差のうち、大きいほうを距離と見なしている)

F……移動するアメーバの番号

G……移動アメーバを変えるタイミング判定用カウンタ(乱数を使ってカウントする)

H……ハイスコア

I……ループ用

P……タイムカウンタ=スコア(アメーバ増殖タイミング判定にも使用)

S……スティック入力値

プログラム解説

① プログラム初期化

●画面初期化●整数型宣言●スプライトパターン0定義●アメーバのスプライトパターン基本データ読みこみ●スプライトパターン1〜20の定義(基本データを各水平ラインごとに0〜2ドット左にずらす⇨基本データの実質の横幅は6ドット)●配列宣言

② ゲーム初期化

●画面クリア●変数初期化●行6へ分岐

③ 距離判定

●変数初期化●アメーバとプレイヤーキャラとのX座標の差とY座標の差の内、大きいほうの最小値とそのアメーバの番号を求める

④ 自分の移動

●スティック入力●座標計算●表示●効果音●アメーバのスプライトパターン基本データ

⑤ アメーバの移動

●座標計算●表示●あたり判定●あたっていれば変数を初期化して行7へ●あたってなければ増殖判定用カウンタ更新

⑥ アメーバの増殖

●タイムカウンタ更新●アメーバ数が31未満でタイムカウンタが150の倍数なら（0を含む）アメーバを増やして行4へ分岐●距離判定を行うかどうかを判定

⑦ 終わり1

●効果音●ハイスコア更新

⑧ 終わり2

●画面クリア●スコア・ハイスコア表示●トリガー待ち●変数初期化●リプレイ

補足

行1の4行目の2つのAへの代入文は
①Aに－1～1を加える
②Aを0～2の範囲に収める
という2つのことをやっている。単に乱数でパターンを変化させるだけならば、①の代入文は不必要で、②の部分を、

A=RND(1)*3

とでもすればよいのだが、作者はパターンをスムーズに変化させたかったのだろう。こういった乱数による増分の計算方法は、キャラクタを使った道のスクロールなどでみかけるもので、増分の変化に連続性を持たせるのに有効なやり方だ。ただしこのプログラムの場合では、変化量が小さいために効果がうすくなっているように思われる。

また、アメーバとプレイヤーとの距離判定で、X座標の差の絶対値とY座標の差の絶対値を比較して大きいほうを距離のかわりに使っているが、2点間の距離は、各座標の差をX、Yとすると（絶対値でなくていい）、

SQR(X^2+Y^2)

で求められるので覚えておくといいだろう。ただし、このプログラムでは大小関係だけわかればいいので、平方根を求める必要はない。（ANTARES）

```
AMOEBA  .FD2

1 SCREEN1,1,0:COLOR15,4,1:DEFINTA-Z:KEYO
FF:WIDTH32:SPRITE$(0)="<~ロロ■テ~<":FORI=0T
O7:READA(I):NEXT:A=RND(1)*3:FORI=0TO159:
A=A+RND(1)*3-1:A=A-(A=-1)+(A=3):VPOKE143
44+I,A(IMOD8)*2^A:NEXT:DIMX(31),Y(31)
2 CLS:P=-1:C=0:X(0)=240:Y(0)=170:GOTO6
3 E=500:G=12:FORI=1TOC:A=ABS(X-X(I)):B=A
BS(Y-Y(I)):D=-(A>=B)*A-(B>A)*B:IFD<ETHEN
E=D:F=I:NEXTELSENEXT
4 S=STICK(0):X=X+(S>5ANDS<9ANDX>0)*4-(S>
1ANDS<5ANDX<240)*4:Y=Y+((S=8ORS=1ORS=2)A
NDY>0)*4-(S>3ANDS<7ANDY<175)*4:PUTSPRITE
0,(X,Y),10,0:IFRND(1)<.15THENPLAY"L12S9M
1000CB":DATA30,33,41,37,53,35,45,30
5 X(F)=X(F)+SGN(X-X(F))*2:Y(F)=Y(F)+SGN(
Y-Y(F))*2:PUTSPRITEF,(X(F),Y(F)),7,1+RND
(1)*20:IFABS(X-X(F))<15ANDABS(Y-Y(F))<16
THENF=0:GOTO7ELSEG=G-RND(1)*2
6 P=P+1:IFC<31ANDPMOD150=0THENPLAY"T120V
15O3L8S8M100C4.":C=C+1:X(C)=X(F):Y(C)=Y(
F):F=C:G=12:GOTO4ELSEIFG<1THEN3ELSE4
7 PLAY"L16S12M300CECECE":IFP>HTHENH=P
8 SCREEN1:LOCATE7,11:PRINT"SCORE"P"HI"H:
FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:X=0:Y=0:GOTO2
```

■プログラムを打ちこむ方へ　ご希望の方にファンダムとFM音楽館に掲載している全プログラムの確認用データをお送りします。住所・氏名を記入した返信用封筒（62円切手貼付）を同封して、Mファン編集部「2月号確認用データ」係まで（編集部の住所は80ページ）。返信用封筒のほか、住所・氏名・年齢・使用機種・電話番号を記入したメモも同封してください。編集部への文句・要望などもついでにどうぞ。

このページは 要♪です。

FM音楽館

勝負はイントロで決まるといってもよい。曲の最初で、聴く人をぐっとひきこむ工夫が大切。ときどき途中からぐぐぐっとよくなってくる作品もあるけど「残念ながら」と採用を見送ることがほとんどだ。
楽評：よっちゃん

さすがGANP、安定した作品です。曲の構成としては、ブギーの1コード(コードネームがC7)のリズムの上に、いろいろなソロのラインを乗っけている。ソロのリズムにいろいろとバリエーションがあるのがよいところ。聴き応えがあるわりにプログラムが短いのも、得した気分になります。次はブルースにしてみたら?

```
10 '——— C7
20 CLEAR 800
30 CALL MUSIC (1,0,1,1,1,1,1,1)
40 PLAY#2,"T224@33V11L12Q4<","T224@38V11
L12Q6","T224@15V11L12Q7","T224@15V9L12Q8
","T224V14L12Q6>>","T224@5V13L12Q6","T22
4V0@A14"
41 A0$="C6C>C6<CC6>C<C6CB-6B-B-6B-R2"
50 A$="C6>C<E6>C<G6>C<A6>C<B-6>C<A6>C<G6
>C<E6>C<" :A1$=A$+A$
60 A2$=A$+"C6>C<E6>C<G6>C<E6>C<C6C>C6<CC
6>C<C6C"
70 B1$="G4A4B-4A6G4G4AB-4A4 G4A4B-4A6G4G
4AB-6B-A4"
80 B2$="G4A4B-4A6G4G4AB-4A4 G4A4B-4A6>C&
C4<R2."
90 C1$="E4E4E4E6E4E4EE4E4 E4E4E4E6E4E4EE
6EE4"
100 C2$="E4E4E4E6E4E4EE4E4 E4E4E4E6E&E4R
2."
110 D1$="C4C4C4C6C4C4CC4C4 C4C4C4C6C4C4C
C6CC4"
120 D2$="C4C4C4C6C4C4CC4C4 C4C4C4C6C&C4R
2."
130 R0$="HB!4HM!4HB!6B!12HM!6B!12HB!6B!1
2HM!6B!12HB!4HM!4":R1$=R0$+R0$
140 R2$=R0$+"HB!4HM!4HB!6B!12HM!6B!12HB!
6B!12HM!6B!12HS!M!4HS!M!12S!M!12S!M!12"
150 E1$="@6V14C6C<G6>CE6CR6CFGFE6CR6>CR6
C< C6C<G6>CE6CR6CFGFE6CR6C<G6>C"
160 E2$="C6C<G6>CE6CR6CFGFE6DE6CR6C C6CE
6EG6EC6>C&C4<R2."
170 E3$="@24<G4>E4E6DC6DR6CC4<B-6>CD6CR6
<B->C6DE6DC6G&G2F6ED6C"
180 E4$="E6EC4C6D6E6F6E6D6E6D6C6FGFE6C&C
2<G6GG6GR6B>D4"
190 E5$="F6ED6CR6FE6CG6ED6CR6ED6CR6FE6CD
6EF6G&G2B6>C<B6G"
200 E6$="BGEAFDGECEC<G>C<GEGB>DF6ED6CF6E
C6G4ED6C&C2"
210 F1$="RC4R6CR6CRC4R6CR6C RC4R6CR6CRC4
R6CC6C"
220 '——— PLAY
221 PLAY#2,A0$,"","","","","",R0$
230 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,R1$
240 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F1$,R2$
250 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E3$,F1$,R1$
260 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E4$,F1$,R2$
270 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E5$,F1$,R1$
280 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,E6$,F1$,R2$
290 GOTO230
```

このリズムが気持ちいいよー、が基本

©なると

Step!

■愛知県・なると(16歳)　●オリジナル

古代祐三のCDを参考にしているそうだし、上に乗っかっているソロ・フレーズなどはまあふつうです。でも、おもしろいのはこの曲の少しはねているリズムで、筆者ははっきりハウス以前・ハウス以降のリズムの違いを強く感じます。ハウス・ミュージックの基本的なポイントは「このリズムが気持ちいいよー」というところ。

```
10 '
20 ' = Step! =
30 '                    Composed by NARUTO
40 '
50 :
60 '-----initialize
70 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):CLEAR5000
80 DEFSTRA-I,T:DIMA%(15)
90 SOUND7,49:SOUND6,12:FORZ=5TO13:READA$
:A%(Z)=VAL("&H"+A$):NEXT
100 FORZ=0TO4STEP2:POKE&HFA2C+Z*16,24:NE
XT:DATA6,,,1,2F1,,,18,70
110 :
120 '-----MML (junban ga barabara...:)
130 I="L8O3CCE-12<B-16>R16CCC24C<B->CCE-
12F16R16CL24CCCC<B-8B8>":E1="@33V15Q8"+I
:F1="@12V12Q3"+I
140 E3="L24C8C12CF12FCFF+L12G<G24B->CR24
C1"
150 A1="@48V15O5C1&C1":B1="@48V15O5R2E-2
&E-1":C1="@48V15O5R2.G&G1":D1="@48V15R1O
5B-1"
160 G2="@A15V9Y23,60Y24,200B!H12H24B!H12
H24S!12S!6"
170 H2="SL8M300CCM2600C12C6"
180 I="B!H12H24B!H12H24S!H12H24H12H24C!B
!H12H24B!H12B!H24S!H12H24H12H24":G1=I+I:
G3=I+"B!H12H24B!H12H24S!H12H24H12H24C!BH
12H24B!H12B!H24V15S48S48S24S24S24S24S24"
190 G4=I+"B!H12H24B!H12H24S!H12H24H12H24
C!BH12H24B!H12B!H24V15Y24,255M48M48M24M2
4Y24,90M48M48M24M24Y24,200"
200 I="L8M300CCM2600C4M300CC12C24M2600C4
":H1=I+I:H3=I+"M300CCM2600C4M300CC12C24M
2000C48C48L24CCCCC":H4=I+"M300CCM2600C4M
300CC12C24M2000L24C48C48CCC48C48CC"
210 A2="@41A2A-4B-4>C8R12<C24&C2.V12"
220 B2="@41F2F4G4G8R12<G24&G2.V12"
230 A3="@63Q3O5C12C24C12C24Q6C8Q3<B-12>C
8C24C12C24Q8C8<B-8>C8<Q3G12>Q8C24<B-8Q3F
12Q8B-24A-4B-4"
240 B3="@63Q3OG12G24G12G24Q6G8Q3F12G8G24
G12G24Q8G8F8G8Q3C12Q8G24F8Q3C12Q8F24E-4F
4"
250 A4=">Q3C12C24Q8C12Q3<B-24>C12C24Q8C1
2<Q3B-24>Q3C12C24Q8C12Q3<B-24>C24C12Q8C1
2Q3<B-24Q8>C4D4E-4F4"
260 B4="Q3G12G24Q8G12Q3F24G12G24Q8G12Q3F
24Q3G12G24Q8G12Q3F24G24G12Q8G12Q3F24Q8G4
A4B-4>C4"
270 I="L24@6B-AGB-AGAGFGFE-FE-DE-DCDC<B-
>CDE-FE-CGFE-FE-CGFE-FE-CGFG>C<GFE-C<B-"
280 C3="O5V15"+I:D3="O6V15"+I:I3="O5V12"
+I
290 C4=">C<B->CE-CE-FCFGCGB-GFE-C<B-GFE-
C<B-G>>CDE-CDE-DE-FE-FGFGB-GFE-CE-FG8"
300 A5="C2<B-2A-2B-2>":A6=A5+"V11"
310 B5="G2F2E-2F2":B6=B5+"V11"
320 I="@4V10C4E-4V11G8&G12F24&F8E-12F24V
12G8B-8G12F24R12G8V13F24E-12C8C24<G12B-2
4>":C5="O6"+I:D5="O7"+I:I5="O5"+I
330 C6="L24C12C<G12B->CDE-<G12B->CDE-FE-
FGFE-C<GB->CDE-CDE-DE-FE-GAB-8.L64AGFEDC
<BAGFEDC<BAG<FED"
340 G5="S!B!H12H24H12H24S!H12H24H12H24V1
5S12Y24,255M24Y24,90M12S8S1"
350 H5="LM3000CCL12CC24CC12R24M15000C1"
360 A7="@63O5Q3V13L12CC24Q7CQ3C24<B-B-24
Q7B-Q3B24>CC24Q7<B-12>Q8C12R24<B-1V3B-"
370 B7="@63OQ3V13L12GG24Q7GQ3G24FF24Q7FQ
3F+24GG24Q7F12Q8G12R24G1V3G"
380 I="@48V15L24Q8CR24CC12C<B-R24GB-12B>
CR24<GB-12>C12R24C1V3C12":C7="O5"+I
390 D7="O6"+I
400 :
410 '-----voice & tempo & loop counter
420 _VOICECOPY(A%,@63)
430 T$="T120":Z=0
440 :
450 '-----music play section
460 PLAY#2,T ,T ,T ,T ,T ,T ,T ,T ,T
470 PLAY#2,"","","","","","",G2,H2
480 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,G1,H1
490 PLAY#2,A2,B2,"","",E1,F1,G3,H3
500 PLAY#2,A3,B3,"","",E1,F1,G1,H1
510 PLAY#2,A4,B4,"","",E1,F1,G3,H3
520 IFZ=2THEN600
530 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E1,F1,G1,H1,I3
540 PLAY#2,A4,B4,C4,C4,E1,F1,G3,H3,C4
550 IFZ=3THEN610
560 PLAY#2,A5,B5,"","",E1,F1,G1,H1
570 PLAY#2,A5,B5,"","",E1,F1,G1,H1
580 PLAY#2,A5,B5,C5,D5,E1,F1,G1,H1,I5
590 PLAY#2,A5,B5,C6,C6,E1,F1,G4,H4,C6
600 Z=Z+1:GOTO500
610 PLAY#2,A5,B5,C3,D3,E1,F1,G1,H1,I3
620 PLAY#2,A6,B6,C4,C4,E1,F1,G3,H3,C4
630 PLAY#2,A3,B3,C5,D5,E1,F1,G1,H1,I5
640 PLAY#2,A4,B4,C5,D5,E1,F1,G1,H1,I5
650 PLAY#2,"","",C5,D5,E1,F1,G1,H1,I5
660 PLAY#2,"","",C6,C6,E1,F1,G3,H3,C6
670 FORX=0TO2
680 PLAY#2,"","","","",E1,F1,G1,H1
690 NEXT
700 PLAY#2,"","","","",E1,F1,G4,H4
710 PLAY#2,A7,B7,C7,D7,E3,E3,G5,H5
```

Notes' notes ノーツ・ノーツ

はぁい、Orcです。12月号で募集した、デチューンに関する質問に、ホントにたくさんのお手紙が届きました。みんな、ありがとね。Orcに教えてくれた人の中から抽選で3名にテレカをさし上げます。デチューンの意味とテレカ当選者については、スペースの都合により来月に書きます、はい☆

C7■■■■■■■■■■■■■■■■■
GANP「この作品は構想から完成まで15分もかけてしまった超大作です。タイトルは、最初から最後までずっと変わらないこの曲のコードネームです」

Step/■■■■■■■■■■■■■■
なると「1年前に作った曲をもとに、最近になって作り直したオリジナルです。ターボRの高速モードと標準モードでは微妙に音色が変わる点がポイント(?)。具体的なメロディーよりもノリを大切にして作ったので、雰囲気を楽しんで聴いてくださいね」

デタラメヌエット■■■■■■■■■
HASEMAKO「コードを増やして、コード進行なんかも、いくつか用意す

☆「FM音楽館」への投稿募集中／応募要項の詳細は81ページ

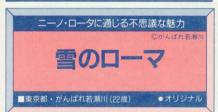
単調でなく、すべていいかげんでもない

©HASEMAKO

デタラメヌエット

■兵庫県・HASEMAKO(27歳)　●オリジナル

さすがHASEMAKO、教養が光る名作です。RND関数を使ってクラシックふうの演奏をさせているんだけど、デタラメでありながらなんとなくちゃんとした演奏のように聞こえるその秘密は、音の高さの選びかたはもちろん、リズムの作りかたもちゃんとルールを作って、単調でもなく、すべていいかげんでもないあたりにうまく設定した点にある。短いけど優秀な作品。

```
10 CALLMUSIC:CLEAR3000:DEFSTRA-Z:DEFINTI
-T:DIMD(30):I=RND(-TIME):T=80:PLAY#2,"T=
T;@21V10O3","T=T;@21V14","T=T;@21V14"
20 A="O4B   O5C+  O5D+  O5E   O5F+  O5G+
  O5A   R         ":FORI=0TO3:FORJ=0TO7:MID
$(A,J*6+5,2)=MID$("1 2 4 8 ",I*2+1,2):NE
XT:A(I)=A:NEXT
30 FORI=0TO8:READC(I):NEXT
40 FORI=0TO2:FORJ=0TO2:D(I*3+J)=C(I)+C(J
+3):D(I*3+J+9)=C(I+6)+C(J+6):NEXT:NEXT:D
(18)="E1":D(19)="F+1":D(20)="B1"
50 FORI=0TO1
60 J=RND(1)*4:K=RND(1)*8:L=L+(2^(3-J))*4
:IFL>32THENL=L-(2^(3-J))*4:GOTO60ELSEA=A
+MID$(A(J),K*6+1,6):IFL=32THENELSE60
70 B(I)=A:A="":L=0:NEXT:I=RND(1)*21
80 PLAY#2,D(I),B(0),B(1):GOTO50
90 DATA E2.,F+2.,B2.,E4,F+4,B4,E2,F+2,B2
```

イタリアの素晴らしい映画監督にF・フェリーニという人がいますが、彼の映画の音楽をたくさん作ったのがニーノ・ロータという作曲家。アメリカやイギリスのポップスとは明らかに傾向のちがう名作が多々あります。がんばれ若瀬川クンの作品は、このニーノ・ロータに通じる不思議な魅力がある。マイナー・キーでメロディが半音進行するところなどにセンスを感じる。

```
100 '************************************
110 '[ YUKI NO ROME ] for MSX-MUSIC
120 '************************************
130 '── TUNE SETTING ────────────────
140 CLEAR1500:CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
:CALLTEMPER(6)
150 '── SOUND SETTING ───────────────
160 DIMA%(15):FORI=4TO15:READA$:A%(I)=VA
L("&H"+A$):NEXT:CALLVOICECOPY(A%,@63)
170 DATA 0,4,0,0,4F47,33BB,20,0,4BB2,276
,60,0
180 '── MML DATA ────────────────────
190 A0$="L8@10V12Q6O5G4>":A1$="D+2D+4D4.
D+D<B>C2.<G2G4>D+2D+4D4.D+D<B>C2.&C2C4<B
4.>CD4G4G4F+4F4.GF4D+4D+4D4C4.<B>C4D+4D4
<B4>C2.&C2V11C4"
200 A$="<B>CDD+GF+FGFD+DC<B>CDD+GF+FGFD+
D<G>":A2$="@3V13Q4"+A$+"@0V7"+A$+"@3V13"
+A$+"@0V7"+A$+"@16V12Q6"
210 X$="C2<BA+B2A+B>C2<BA+B2A+B>C2C+C<B4
G4G4A+4G4F+4C2":A3$=X$+"G4>"+X$+"@10V12G
4>"
220 B0$="L8@10V8Q6O5G4":B1$="G4A+4A+4G4B
4B4G4D+4D+4D+4G4G4G4A+4>D+4<A4D+D+G4>C4<
CD+GB>C2C4<G4D+4B4G4>D+4D4C4C4<B4A+4A4A+
4G4G4G+4G4A+4B4>C4<CD+GB>C2<G"
230 B$="D+GA+GA+B>CC<BA+BGD+GA+GA+B>CC<B
A+BG":B2$="@9V9Q4"+B$+"V6"+B$+"V9"+B$+"V
6"+B$+"@16V8Q6"
240 B3$="@63V6"+X$+"G4>"+X$+"@10V8>G4"
250 C$="L8@10V3Q5O5CD+GD+GD+CD+GD+GD+CD+
GD+GD+CD+GD+GD+":C1$=C$+C$+C$+C$
260 D$="L2@63V6Q5G.G.G.G.":D1$=D$+D$+D$+
D$
270 E$="L2@63V5Q5C.C.C.C.":E1$=E$+E$+E$+
E$
280 F$="L1@63V4Q7O3G.&G.":F1$=F$+F$+F$+F
$
290 R$="V0H4H4H4H4H4H4H4H4H4H4H4H4":R1$=
R$+R$+R$+R$
300 '── PLAY MML ────────────────────
310 PLAY#2,A0$,B0$
320 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,R1$
330 PLAY#2,A2$,B2$,C1$,D1$,E1$,F1$,R1$
340 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,R1$
350 PLAY#2,A3$,B3$,C1$,D1$,E1$,F1$,R1$
360 GOTO320
370 '************************************
380 'by GANBARE・WAKASEGAWA (NOV.1991)
390 '************************************
```

どこがエジプトなんだ?

©EXPERT

エジプトからのメッセージ

■兵庫県・EXPERT(12歳)　●オリジナル

「ちょっとヘン」な音楽ばかり採用するのは自粛しなくちゃ……と思っていた矢先にまたこんなのが来て、いやー、やっぱりおもしろいです。「どこがエジプトなんだ」と聴いているうちに、いきなりメロディに大きなビブラートがかかって終わっちゃう。EXPERTクン、実際にエジプトの音楽を聴いたことないでしょ?

```
10 CLEAR1000:CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1):DE
FSTRA-F:_VOICE(@4,@4,@24,@24,@29):_TRANS
POSE(0)
30 PLAY#2,"T140V15O5L8","T140V15O5L8","T
140V15O2L8","T140V15O3L8","T140V15O5L8",
"T140V15"
40 A="R1R1CDEG-2E-DCD4C<BAG4>>C4<B>E2FGB
1A":B="R16"+A:C="G1F1E1D1C1<B1A1":D=C
60 E="C8C8C8R8":E=E+E+E+E+E+E+E+E+E+E+E+
E+E
70 F="S8CS8CS8C8S8CS8CS8C8":F=F+F+F+F+F+
F+"MB4CSHBM4"
80 PLAY#2,A,B,C,D,E,F:J=0
90 FORK=0TO10:IFJ=0THENFORI=0TO50STEP5:_
TRANSPOSE(I):NEXT:J=1ELSEIFJ=1THENFORI=5
0TO0STEP-5:_TRANSPOSE(I):NEXT:J=0
100 NEXT
```

どんどん話が変わっていく魅力

©マイクロキャビン

FRAY「ヴァルアの祝宴」

■青森県・PIXY(15歳)　●ゲームミュージック

これはテンポが速いのがおもしろい。ポンポンポンと場面が転換していくので聴いていてもあきないです。リズムや音色でひきつけるかわりに、どんどん話が変わっていくことで魅力を作っています。こういうテクニックもあるな。どこを作品のポイントにするのか、焦点を決めて作るのも効率のよいプログラム法ですな。

```
10 _MUSIC(1,0,2,2,1,1):CLEAR9999
20 POKE&HFA3C,24:POKE&HFA4C,24:SOUND7,49
:SOUND6,3
30 DEFSTRA-T
40 T="T175":PLAY#2,T,T,T,T,T,T
50 GOSUB 620
60 '
70 A0="V15O5L8Q8@06 FFFFFFFF>FE16D16CD16
E16F4<Q5L16FGAB-"
80 A1=">C8<A8B-8G8A8F8FGFEF8C8Q7C4.Q5CCC
<B-AG"
90 A2="FGAB->C<B-AG>FGAB->C<B-AGA8F8G8E8
F8C8FGAB-"
100 A3=">C8<A8B-8G8A8F8FGFEF8>C8Q7C4.Q5C
CD8<B8>"
110 A4="C8CCD8<B8>C8CCD8<B8>L8C<B>C<B>C<
B>CCL16<"
120 A5=">C4R4<B-4.A8L8GFEDCF16F16FF"
130 A6="L16FGAB->C<B-AB-AGFGFEDCAGFGFEDC
"
140 A7="L8Q7D-4CCD-4CCD-4CC<F4>Q5F16G16A
16B-16"
150 A8=">C4R4<B-4.AQ6GFGA>CC16C16CC"
160 A9="C>C<B-AGFEDCC<B-AGFED"
170 AA="CC<B-AGFED>C2D-2"
180 AB="D2E2F8R8C12F12A12>C12R12<A12>Q7C
4Q4"
190 AC="R8F16A16>CD16E16Q8F2"
200 '
210 B0="V15O4L4Q6@48 FCFCFFFR4"
220 B1="FCFCFCFC"
230 B2="FCFCFCR8C8D8E8"
240 B3="FFCCFCFC"
250 B4="FCFCFCR8F8R8F8"
260 B5="FR4C.C8C8C8C8C8F16F16F8F8"
270 B6="FCFCFC"
280 B7="D-CD-CD-CCR"
290 B8="FCFCFCFF"
300 B9="CRCRCRCR"
310 BA="L8CDEFGF16E16DCL2CD-"
320 BB="DEL4FFFF"
330 BC="FFFC"
340 BD="F.E8C8D8E-8E8FR4.CC8"
350 '
360 C0="V15@A15Y22,30Y24,200 B4BH!4B4BH!
4B4BH!4BH!4R"
370 C1="B4BH!4B4BH!4B4BH!4B4BH!4"
380 C4="B4BH!4B4BH!4B4BH!4B8BS!H!16BS!H!
16BS!H!8BS!H!8"
390 C5="B2B4.B8B8B8B8B8B8BS!16BS!16BS!8B
S!8"
400 C6="B4BH!4B4BH!4B4BH!4"
410 C7="B4BH!4B4BH!4B4BH!4BH!4BH!4"
420 CB="BH!4BH!4BH!4BH!4BS4BH!S12BH!S12B
H!12SBH!S!6BH!S!12BS32BS32BS32BS32BS32BS
32BS32BS32"
430 CC="RBH!4BH!4B4"
440 PLAY#2,A0,B0,E0,F0,C0,D0
450 PLAY#2,A1,B1,A1,F1,C1,D1
460 PLAY#2,A2,B2,A2,F1,C1,D1
```

※FRAY「ヴァルアの祝宴」は、付録ディスクではサークII「ヴァルアの祝宴」になっていましたが、正しくはFRAY中の曲です。お詫びして訂正します。

ればもっと曲らしくなるかもしれません。ついでに送ったやつのほうが採用されるということが、Mファンでは多々ありますが、今回もその例です。「TAKING OFF」のほうが、一押しだったんですがうれし残念です」

雪のローマ■■■■■■■■■■■■■
がんばれ若瀬川「旋律がありがちなパターンですが、そのぶん音色のほうで特徴づけをしました」

エジプトからのメッセージ■■■■■
EXPERT「ぼくのオリジナルは、すぐ終わってしまいます。不思議な曲で、ちょっとやかましい曲です」
リストを見ると行20とかがなかったりしますが、最初からこうでした。投稿するまえにリナンバーして、リストをきれいにしましょうね。

ヴァルアの祝宴■■■■■■■■■■■
PIXY「この曲は、テンポがけっこう速いので、つくるのが大変でした。これの一部のドラム&PSGや楽器をかえてみました。フフフッ。原曲の聞き覚えのある人は、あることに気づくか

```
470 PLAY#2,A3,B3,A3,F1,C1,D1
480 PLAY#2,A4,B4,A4,F4,C4,D1
490 PLAY#2,A1,BD,A1,F1,C1,D1
500 PLAY#2,A2,BD,A2,F1,C1,D1
510 PLAY#2,A3,B3,A3,F1,C1,D1
520 PLAY#2,A4,B4,A4,F4,C4,DG
530 PLAY#2,A5,B5,A5,F5,C5,D5
540 PLAY#2,A6,B6,A6,F6,C6,D6
550 PLAY#2,A7,B7,A7,F7,C7,D7
560 PLAY#2,A8,B8,A8,F8,C1,D5
570 PLAY#2,A9,B9,A9,F9,C1,D9
580 PLAY#2,AA,BA,AA,FA,C7,DA
590 PLAY#2,AB,BB,AB,FB,CB,DB
600 PLAY#2,AC,BC,AC,FC,CC,DC
610 GOTO440
620 '
630 D0="L8S M500CM2000CM500CM2000CM500CM
2000CM500CM2000CM500CM2000CM500CM2000CM6
000C2"
640 DX="M500CM2000CM500CM2000CM500CM2000
CM500CM2000C":D1=DX+DX
650 DG=DX+"M500CM2000CM500CM2000CM500CM2
000C16C16CC"
660 D5="M10000C2M500CC16C16CC16C16CC16C1
6CC16C16CC16C16M5000CC"
670 D6=DX+"M500CM2000CM500CM2000C"
680 D7="RM10000C2C2C4C2"
690 D9="RM10000C2C2C2C4"
700 DA="RM10000C2C4"+DX
710 DB=DX+"M2000C4C12C12C12C6C12M1000L32
CCCCCCCCL8"
720 DC="RM5000C4C4C4"
730 E0="V1504L8Q8@14 FFFFFFFF>FE16D16CD1
6E16F4<Q5L16FGAB-"
740 '
750 F0="V1204L8Q6@12 FFFFFFFFFFFFF2"
760 F1="FFFFFFFEFFFFFFFE"
770 F4="FFFFFFFEFFGGAAB-B-"
780 F5="V08F2F4.FFEFEFF16F16FF"
790 F6="FEFEFEFEFEFC"
800 F7="D+D+CCD+D+CCD+D+CCF4F4"
810 F8="FEFEFEFEFEFEFEFF"
820 F9="FEFEFEFEFEFEFEFE"
830 FA="FEFEFEFCV12C+CC+CDD-DD-"
840 FB="D-DD-DEE-EE-V11F4F4F4F4"
850 FC="<F4F4F4F4>"
860 RETURN
```

ハウスふうなリズムに展開していく萌芽

©HUDSON SOFT

スーパースターソルジャー
「STAR SOLDIER」

■奈良県・STUDIO TAKE(19歳) ●ゲームミュージック

この作品はゲームミュージックをわりとそのままやってるんだけど、作者がサンバモドキだというリズムには、ハウスふうなリズムに展開していく萌芽があります。

「ハウスって何?」という諸君は、ディー・ライトやバイオ・リズムあたりから聴き始めることを勧めます。

コンピュータ・ミュージックはテクノに始まり、安いデジタル機器が世界に浸透したことによって、新たにハウス・ミュージックとして爆発しつつあります。若者の音楽の未来は、ほぼこのあたりに存在している。楽器を演奏できることも大切だけど「俺にはこの音・このリズムが絶対気持ちいい」という主張の強さが体を動かしている。

いやしかし、このパロディウスの音楽のおもしろさは、ハウスとはぜーんぜん関係なくて、うまくパロディウスの音楽のパロディになっているところが賢いなあ。

ディープ・パープルに由来する気持ちよさ

©コナミ

グラディウスⅢ
「Departure for Space」

■神奈川県・ART指田(22歳) ●ゲームミュージック

はい、こちらは標準的なゲームミュージック作品。えーと、こういったリズムの気持ちよさの原型は、イギリスのハードロック・グループ、ディープ・パープルに由来します(すっかりおじさんになったけど、まだやってる)。他のグループがわりとリズムのかけひき、のびちぢみを快感としていたのに対し、ディープ・パープルはきっちりと音符の長さが揃っているタイトな8ビート、16ビートの速さを誇示した。これがコンピュータの演奏するリズムにピッタリと適合したわけですな。というわけでさようなら。

スーパースターソルジャー「STAR SOLDIER」

```
10 'save"soldier.sss"
20 CLEAR10000:X=0
30 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
40 _TRANSPOSE(90 )
50 POKE&HFA2C,75:POKE&HFA7C,75
60 POKE&HFA3C,55:POKE&HFA5C,125
70 POKE&HFA4C,100:POKE&HFA6C,75
80 T$="T143"
90 A$="@22Y0,50L16V1104R16F-D-F-AF-A>D-<
A>D-F-D-F-AF-AA-AA-E-C<A-F-C>G-G-R16A-&A
-4"
100 B$="@22Y0,50L16V904R8F-D-F-AF-A>D-<A
>D-F-D-F-AF-AA-AA-E-C<A-F-C>G-G-R16A-&A-
8"
110 C$="@22Y0,50L16V1103R16D-<A>D-F-D-F-
AF-A>D-<A->D-F-D-F-E-CR16<A-R16E-E-<A->>
D-<B-R16>C4&C"
120 D$="@22Y0,50L16V902R16D-<A>D-F-D-F-A
F-A>D-<A->D-F-D-F-E-CR16<A-R16E-E-<A->>D
-<B-R16>C4"
130 E$="@33L8V1202A>A<A>A<A>A<A>>D-C.<G-
16E-<A>G-16<A16R16>G-.C"
140 F$="@33L8V1002R32A>A<A>A<A>A<A>>D-C.
<G-16E-<A>G-16<A16R16>G-.C16."
150 G$="@A14V7Y22,25Y23,150Y24,175Y38,5Y
39,3Y40,5B!C16C16BS!C16C16B!C16C16BS!C16
C16B!C16C16BS!C16C16B!C16C16BS!C16C16B!C
16BS!C16C16BS!C16B!C16C16BS!C16C16BS!HC1
6BS!HC16C16BS!C!H16B!C16B!C!16"
160 A1$="@32Y1,120Y3,120L16V1505G-8FR16D
-R8.G-R16FD-R":A1$=A1$+A1$
170 A2$="L16V14E-E-R16E-R16E-8.<BBR16BR1
6B8.> E-E-R16E-R16E-8.G-G-R16G-R16G-8."
180 B1$="@32Y1,120Y3,120L16V1405D-8D-R16
<A-R8.>D-R16D-<A->R":B1$=B1$+B1$
190 B2$="L16V15<BBR16BR16B8.G-G-R16G-R16
G-8.BBR16BR16B8.>E-E-R16E-R16E-8."
200 C1$="@33L8V1403Q5D->D-<D->D-16<D-16R
16D-16>D-<D->D-":C1$=C1$+C1$
210 C2$="O2L8B>B<B>B<B>B16B16<B>B<B>B<B>
B BL16E-E-FFG-G-"
220 D1$="@16L16V1306D-<D-A->D-<A-D->D-<A
->D-<D-A->D-<A-D->D-<A-":D1$=D1$+D1$
230 D2$="O5B<B>G-BG-<B>BG-B<B>G-BG-<B>BG
-":D2$=D2$+D2$
240 E1$="@16L16V1106R16D-<D-A->D-<A-D->D
-<A->D-<D-A->D-<A-D->D-":E1$=E1$+E1$
250 E2$="O5R16B<B>G-BG-<B>BG-B<B>G-BG-<B
>B":E2$=E2$+E2$
260 F1$="@33L8V1203Q7R16D->D-<D->D-16<D-
16R16D-16>D-<D->D-16":F1$=F1$+F1$
270 F2$="O2L8R16B>B<B>B<B>B16B16<B>B<B>B
<B>B BL16E-E-FFG-"
280 G1$="@A14V7Y22,25Y23,150Y24,175Y38,5
Y39,3Y40,5B!C16C16MC16C16BS!M!C16C16C16M
C16B!C16C16B!C16BS!C16C16C16C16C16MB!C16
C16M!C16C16BS!C16C16C16M!C16MB!C16C16B!C
16BS!C16C16BS!C!M!C16CM!16CHM!16"
290 A3$="@43Y1,52Y3,29 O5L16V13E-8F-D-<A
F-R16>E-8F-D-<AF-R16>D-4E-C<A-E-R16>D-8E
-C<A-E-R16>E-4F-D-<AF-R32>E-8&E-32F-D-<A
F-R16>D-8"
300 B3$="@6 O6L16V11R64E-8F-D-<AF-R16>E-
8F-D-<AF-R16>D-4E-C<A-E-R16>D-8E-C<A-E-R
16>E-4F-D-<AF-R32>E-8&E-32F-D-<AF-R16>D-
16.."
310 C3$="L8O2A>A<A>A16<A16R16A16>A<A>A<A
->A-<A->A-16<A-16R16A-16>A-<A->A-<A>A<A>
A16<A16R16A16>A<A>A"
320 D3$="O5V14L16D-<AF->D-<AF->D-<AF->D-
<AF->D-<AF->D-C<A-E->C<A-E->C<A-E->C<A-E
->C<A-E->CD-<AF->D-<AF->D-<AF->D-<AF->D-
<AF->D-"
330 E3$="O5V12L16R16D-<AF->D-<AF->D-<AF-
>D-<AF->D-<AF->D-C<A-E->C<A-E->C<A-E->C<
A-E->C<A-E->CD-<AF->D-<AF->D-<AF->D-<AF-
>D-<AF-"
340 F3$="L8O2R16A>A<A>A16<A16R16A16>A<A>
A<A->A-<A->A-16<A-16R16A-16>A-<A->A-<A>A
<A>A16<A16R16A16>A<A>A16"
350 G2$="B!C16C16M!C16C16B!C16C16M!C16C1
6M!B!C16C16MC16MC16BS!C16C16C16C16B!C16C
16MC16C16B!C16C16MC16C16M!BC16C16M!C16M!
C16BS!C16BS!C16BS!C16BS!C16M!B!C16C16C16
C16B!C16C16MC16C16B!C16C16M!C16M!C16MBC!
H16C16C16C16"
360 A4$="O5L16D-8E-C<A-E-R32>D-8&D-32E-C
<A-E-R32>E-8..F-E-F-R16@32Y1,60 V9 <F-<F
-A>F-<A>F-AF-A>F-A@43Y1,52Y3,29V14A-A-GA
-R16@32Y1,60 V9 <E-<E-A->E-<A->E-A-E-A->
D-E-"
370 B4$="O6L16R64D-8E-C<A-E-R32>D-8&D-32
E-C<A-E-R32> V10E-8..F-E-F-R16V10@9<F-<F
-A>F-<A>F-AF-A>F-AV13>@6A-A-GA-R16V10@9<
E-<E-A->E-<A->E-A-E-A->D-E-32."
380 C4$="O2L8A->A-<A->A-16<A-16R16A-16>A
-<A->A-L16<A>F-A>D-<A8>A<AR16A>A8<A>F-A>
F-<A-E-C<A-A-8>A-<A-R16A>A-8<<A->E-A->E-
"
390 D4$="O5V14C<A-E->C<A-E->C<A-E->C<A-E
->C<A-E->CV11CD-CD-E-F-E-F-R8<D-D-CD->CD
-CC<B>CGA-GA-R8<CC<B>CB>C"
400 E4$="O5V12R16C<A-E->C<A-E->C<A-E->C<
A-E->C<A-E->CV9CD-CD-E-F-E-F-R8<D-D-CD->
CD-CC<B>CGA-GA-R8<CC<B>CB"
410 F4$="O2L8R16A->A-<A->A-16<A-16R16A-1
6>A-<A->A-L16<A>F-A>D-<A8>A<AR16A>A8<A>F
-A>F-<A-E-C<A-A-8>A-<A-R16A>A-8<<A->E-A-
"
420 A5$="L16V14@43Y1,52Y3,29F-F-E-F-R16V
8 @32Y1,60 <F-<F-A>F-<A>F-AF-A>F-AV14@43
Y1,52Y3,29A-A-GA-R16V8 @32Y1,60 <A-<A->E
-A-E-A->E-<A->CE-A-"
430 B5$="R32L16V12@6<F-F-E-F-R16>V10@9<F
-<F-A>F-<A>F-AF-A>F-AV12@6A-A-GA-R16V10@
9<A-<A->E-A-E-A->E-<A->CE-A-32"
440 C5$="L16O2A>F-A>D-<A8>A<AR16A>A8<A>F
-A>F-<A-E-C<A-A-8>A-<A-R16A->A-8<<A->E-A
->E-"
450 D5$="O5L16CD-CD-E-F-E-F-R8<D-D-CD->C
D-E-E-DE-GA-GA-R8<CCD-D-B->C"
460 E5$="O5L16R16CD-CD-E-F-E-F-R8<D-D-CD
->CD-E-E-DE-GA-GA-R8<CCD-D-B-"
470 F5$="L16O2R16A>F-A>D-<A8>A<AR16A>A8<
A>F-A>F-<A-E-C<A-A-8>A-<A-R16A->A-8<<A->
E-A-"
480 A6$="R8@6V14L1606D-D-R8D-D-CCR16C8.C
8"
490 B6$="R8@6V12L1605R64D-D-R8D-D-CCR16C
8.C16."
500 C6$="@37Y0,145Y6,36V10L1603Q8R16E-R1
6G-R16E-R16G-R16E-8R16E-8.C16"
510 D6$="@24V11L1604Q8E-R16G-R16E-R16G-R
16E-8R16E-8.C8"
520 E6$="@33V12L1602Q5A-8>A-<A-R16A->A-8
<A-8>A-<A-8>A-B->C"
530 F6$="@33V10L1602Q7A-8>A-<A-R16A->A-8
<A-8>A-<A-8>A-B->C"
540 G3$="B!C16C16B!S!C16C16B!C16C16BS!C1
6C16BS!C!8.BS!C!8Y40,5B!M!HC!8"
550 PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$
560 PLAY#2,A$,B$,C$,D$,E$,F$,G$
570 FORI=0TO1
580 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,G1$
590 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$,G1$
600 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,G1$
610 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$,G1$
620 NEXT I
630 POKE&HFA2C,25:POKE&HFA3C,75
640 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$,G2$
650 PLAY#2,A4$,B4$,C4$,D4$,E4$,F4$,G2$
660 PLAY#2,A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,F5$,G1$
670 POKE&HFA2C,75:POKE&HFA3C,55
680 PLAY#2,A6$,B6$,C6$,D6$,E6$,F6$,G3$
690 GOTO 570
```

パロディウスだ!「STAGE1」

```
10 '  PARODIUS DA!
20 CLEAR 2000:_ MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
30 DEFSTRA-N
40 DIM A(15),B(15),C(15),D(15),E(15),F(1
5),G(15),H(15)
50 '
60 A(0)="@4T160V1504L8Q8"
70 A(1)="G4>G12B12>E12D2<A2..>F+16E16"
80 A(2)="C2C2<AA16>D16F+DF+4DF+16E16"
90 A(3)="<B2B2GG16B16>F+DE4DF+16E16"
100 A(4)="C4F+4F+4>C4<F+.F+16F+.F+16F+2"
110 A(5)="<B4>G4G4B4G.G16G.G16G4.F+16E16
"
120 A(6)="C2C2<AA16>D16F+DF+4D4"
130 A(7)="<B2B2GG16B16>F+DE4DF+16E16"
140 A(8)="C+4F+4F+4B4A6A12A6A12A4B16A16G
+16A16"
150 A(9)="BGEF+GAB>C+D<DDDE-DED"
160 A(10)="F4.DE-DEDF+4.D"
170 A(11)="A-4D4A-4D4ADDEDC<BA"
180 A(12)=">C4<B4A4G4F+4E4D+4E4"
190 A(13)="D4>C.<F+16F+2D4B.G16G>DED"
200 A(14)="C4<B4A4G4F+4E4D+4E4"
210 A(15)="D4B.G16D4>D.<B16>ED<ABGGG>F+1
6E16"
220 '
230 B(0)="@4T160V1503L8Q8"
240 FORZ=1TO15:B(Z)=A(Z):NEXT
250 '
260 C(0)="T160V11 @3 O3L4Q8"
270 C(1)="G4>G12B12>E12<G4G12B12>E12D1<"
280 C(15)="V8>D16D+16E16F+16G16G+16A16A+
16A16G+16G16F+16F16E16D+16<V11"
290 C(2)="L4AF+AF+"+C(15)
300 C(3)="GGGG"+C(15)
310 C(4)="A>DDF+D8.D16D8.D16D&D16E16D16C
16"
320 C(5)="<GBB>G<B8.B16B8.B16B2"
330 C(6)=C(2):C(7)=C(3)
340 C(8)="A>DDF+F+8.F+16F+8.F+16F+4R4"
350 C(9)="<E2A2A8A8A8D8E-8D8E8D8"
360 C(10)="D.D8E-8D8E8D8D.R8"
370 C(11)="A-<B>A-<B>O4L8F+DD>EDC<BA"
380 C(12)=">CB<B>B<A>B<G>BCACACACA"
390 C(13)="D4F+.D16D2<B4>G.<B16B2"
400 C(14)=">CB<B>B<A>B<G>BCACACACA"
410 C(15)="<B2B2>ED<AB>DDD04"
420 '
```

Notes' notes ノーツ・ノーツ

もしれません(友人K談)が、あまり気にしないでください」

STAR SOLDIER■■■■■
STUDIO TAKE「ラッキー1年ぶり// この曲は、スーパースターソルジャーの5分間モードの曲で、ついノッてしまってサンバのリズムをつけました。Yコマンドでタムタムをカウベルにしたり、音色を作ったり利用価値はあります。サビの部分でサックスが聞こえてきませんか?」

パロディウスだ/ STAGE1■■
EXPERT「投稿ありがとうの欄を見ると、パロディウスだ/ というのが載っていたので、いちばんはじめの曲は、この曲にした。」

グラディウスⅢ「Departure〜」■
ART指田「曲の前半はライドシンバルのためにスネアが貧弱になってしまったが一応満足しています。」

```
430 D(0)="T160V11 @1003L4Q8"
440 D(1)="G2.>"
450 D(15)="V8>D16D+16E16F+16G16G+16A16A+16A16G+16G16F+16F16E16D+16<V11"
460 D(2)="L4AF+AF+"+D(15)
470 D(3)=">D<B>D<B"+D(15)
480 D(4)="R1R1"
490 D(5)="R1R1"
500 D(6)="F+DF+D"+D(15):D(7)=D(3)
510 D(8)="R1R1"
520 D(9)="R1F+8F+8F+8R2R8"
530 D(10)="B-4.R2R8A4.R8"
540 D(11)="R1R1"
550 D(12)="L1GA"
560 D(13)="R1R1"
570 D(14)="GA"
580 D(15)="R1R2G8G8G8R8"
590 '
600 E(0)="T160V11@12O2L8Q8"
610 E(1)="G2.G4D4D4D>D<D>D"
620 E(2)="D>D<D>D<D>D<D>D<AA16>D16F+DF+4D4"
630 E(3)="<G>G<G>G<G>G<G>G<GG16B16>F+DE4D4"
640 E="D>D<":E(4)=E+E+E+E+E+E+E+E
650 E="G>G<":E(5)=E+E+E+E+E+E+E+"<G>F+16E16"
660 E(6)="D>D<D>D<D>D<D>D<O2AA16>D16F+DF+4D4"
670 E(7)="<G>G<G>G<G>G<G>G<O2GG16B16>F+DE4D4"
680 E(8)="<A>A<A>A<A>A<A>A<O3DADADADA"
690 E(9)="O2E>E<E>E<O2A>A<A>A<DDD"
700 E(10)="DDDR2R8DDD"
710 E(11)="O2B4B4B4B4>DDDEDC<BA"
720 E(12)="G>G<G>G<G>G<G>G<O2A>A<A>A<A>A<A>A<"
730 E(13)="O3D>D<D>D<D>D<D>D<O2G>G<G>G<G>G<G>G<"
740 E(14)="O2G>G<G>G<G>G<G>G<O2A>A<A>A<A>A<A>A<"
750 E(15)="O2D>D<D>D<D>D<D>D<O3ED<ABGGGR8"
760 '
770 F(0)="@4T160V14O4L8Q8"
780 FORZ=1TO15:READO,N:F(Z)="R16"+LEFT$(A(Z),O)+N:NEXT
790 DATA 25,"",24,"",23,"",28,4..,27,"",20,8.,23,"",33,"",21,16,14,16,19,16,19,8.,24,16,18,8.,30,""
800 '
810 G(0)="T160V15"
820 G(1)="BCSHM2R4R6.B4B4B8S8S8S16S16"
830 G(2)="B4S4B8B8S4C8C16C16S8C8S4S4"
840 G(3)=G(2)
850 G(4)="B4S4B8B8S4B4S4B8SB8SB8SB8"
860 G(5)="B4S4B8B8S4B4S4B8B8H16M16S8"
870 G(6)=G(2):G(7)=G(2)
880 G(8)=G(4)
890 G(9)="B4S4H16H16H16H16M16M16S8S8S8S8B8B8B8H16M16S8"
900 G(10)="S8S8S8B8B8B8S16S16S16S16S8S8S8B8"
910 G(11)="B4S4B4S4B4S4R2"
920 G(12)="B4S4B8B8S4B4S4B8B8S4"
930 G(13)="B4S4B8B8S4B4S4B8S8S8S8"
940 G(14)=G(12)
950 G(15)="B4S4B4S4H8H8M8S8S8S8S8S16S16"
960 '
970 H(0)="T160SM2000O3L8"
980 H(1)="C2R4R6.R2R8CCC16C16"
990 H(2)="R4C4R8R8C4R8R16R16C8R8C4C4"
1000 H(3)=H(2)
1010 H(4)="R4C4R8R8C4R4C4R8C8C8C8"
1020 H(5)="R4C4R8R8C4R4C4R8C16R16C8"
1030 H(6)=H(2):H(7)=H(2)
1040 H(8)=H(4)
1050 H(9)="R4C4R16R16R16R16R16R16C8C8C8C8R8R8C16R16C8"
1060 H(10)="C8C8C8R8R8R8C16C16C16C16C8C8C8R8"
1070 H(11)="R4C4R4C4R4C4R2"
1080 H(12)="R4C4R8R8C4R4C4R8R8C4"
1090 H(13)="R4C4R8R8C4R4C4R8C8C8C8"
1100 H(14)=H(12)
1110 H(15)="R4C4R4C4R8R8R8C8C8C8C8C16C16"
1120 '  PLAY
1130 SOUND7,21:SOUND6,12
1140 PLAY#2,A(0),B(0),C(0),D(0),E(0),F(0),G(0),H(0)
1150 PLAY#2,A(1),B(1),C(1),D(1),E(1),F(1),G(1),H(1)
1160 FORZ=2TO15
1170 PLAY#2,A(Z),B(Z),C(Z),D(Z),E(Z),F(Z),G(Z),H(Z)
1180 NEXT
1190 GOTO1160
```

グラディウスⅢ「Departure for Space」

```
10 'GRADIUS III Departure for Space
20 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):CLEAR 3500
30 DIM A%(15)
40 FOR I=4 TO 15:READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$)
50 NEXT I
60 _VOICE COPY (A%,@63)
70 DATA ED20,00CE,0000,0
80 DATA 1559,7187,0050,0
90 DATA 0753,6133,0050,0
100 SOUND6, 0:SOUND7,28
110 DEFSTR A-K,T
120 ' //////// ビブラート ( CH-1 )
130 C ="Y16,169@W16Y16,175@W16"
140 EX="Y16,202@W16Y16,208@W16"
150 F ="Y16,227@W16Y16,233@W16"
160 G ="Y16,0@W16Y16,5@W16"
170 A ="Y16,31@W16Y16,37@W16"
180 BX="Y16,48@W16Y16,54@W16"
190 ' //////// BRASS
200 A5="Y48,2@6 O6L8Y16,2Y32,27@W2."+G+G+G+G+G+G+G+"Y32,11CG>"
210 A6="Y16,172Y32,28@W2&@W8"+C+C+C+C+"Y32,12<B-4.A4.F4"
220 A7="Y16,2Y32,27@W2."+G+G+G+G+G+G+"Y32,11R8G>C"
230 A8="Y16,230Y32,28@W1"+F+F+F+F+F+F+F+F:     TR="Y16,172Y32,26@W4"+C+C+C
240 A9=TR+"Y32,10<<G>CY16,2Y32,27@W4"+G+G+G+G+"Y32,11 FE"
250 AA=TR+C+"Y32,10<G>CY16,2Y32,27@W4"+G+G+G+G+"Y32,11 FE"
260 AB=TR+C+"Y32,10<G>CY16,34Y32,27@W4"+A+A+A+A+"Y32,11 GF"
270 AC=TR+C+"Y32,10 CDEDC<BGR8>CD"
280 AD="Y16,205Y32,26@W4"+EX+EX+EX+EX+"Y32,10<B->E-Y16,51Y32,27@W4"+BX+BX+BX+BX+"Y32,11A-G"
290 AF="Y16,205Y32,26@W4"+EX+EX+EX+EX+"Y32,10CE-Y16,172Y32,28@W4"+C+C+C+C+"Y32,12B-A-G"
300 AG="CDE-D4E-FE-4FF+F4F+A-4"
310 ' //////// BRASS (サポート)
320 B5="Y33,32 O6V12@ 2L8 G1.&G CG>"
330 B6="C1&C<B-4.A4.F4"
340 B7="G1.R8G>C"
350 B8="F1&F1"
360 B9="<C2&C<G>CG2.FE"
370 BA="C2.<G>CG2.FE"
380 BB="C2.<A>CA2.GF"
390 BC="C2.CDEDC<BGR8>CD"
400 BD="E-2.<B->E-B-2.A-G"
410 BF="E-2.CE->C2.<B-A-G"
420 ' //////// CHORUS
430 C9="O6V12@63L1 C..."
440 CA="<B-&B-"      :CB="A&A"
450 CC="FG2.>C8D8"
460 CD="E-&E-"       :CE="D-&D-"
470 CF="C8& C&C"
480 D9="O6V12@63L1 G..."
490 DA="<F&F"        :DB="E&E"
500 DC="CD2.G8A8"
510 DD="B-&B-"       :DE="A-&A-"
520 DF="G8& G&G"
530 ' //////// 4TH BRASS
540 C5="O5@6V8L1 C.C4."
550 C6="<B-8&B- B-"
560 C7=">C.&C8C4"  :C8="<B-8&B-&B-"
570 D5="O4@6V8L1 G.G4."
580 D6="F8&F F"
590 D7="G.&G8G4"   :D8="F8&F&F"
600 H9="O5V10 L1C..."
610 I9="O5V10 L1G..."
620 CG="O5@6V8 A-4.B-2B8 B4.>D-8&D-2"
630 DG="O5@6V8 E-4.F2F+8 F+4.A-8&A-2"
640 ' //////// GLOCKEN
650 E5="@0O5L8V8 G>CG>C<<G>CG>C<<G>CG>C<<G>CG>"
660 E6="C<< FB->FB-<FB->FB-< FB->FB-<FB->FB-<"
670 E8="C<< FB->FB-<FB->FB- << FB->FB->FB->FB-"
680 EA="<<F4 B->FB-<FB->FB-<-FB->FB-<FB->F"
690 EB="<E4 A>EA<EA>EA< EA>EA<EA>E"
700 EC="<C4 F>CF<CF>C<D4 G>DG<DG>D"
710 ED="<B-4> E-B->E-<<B->E-B->E- <<B->E-B->E-<<B->E-A-"
720 EE="<A-4> C+A->C+<<A->C+A->C+ <<A->C+A->C+<<A->C+A-"
730 EF="<G4> CG>C<<G>CG>C <<G>CG>C<<G>CG>C"
740 ' ////////BASS
750 F5$="V9O3L8@12 CCCCCGCC GCCG4CC"
760 F6$="C4CCCCGCC GCCG4CCC"
770 F8$="C4CCCCGCC C>C<B-AGFED"
780 F9$="CCCCCCCC CCGCCCG"
790 FA$="<B-4B-B-B-B-B-B-B- B-B->F<B-B-B->F"
800 FB$="<A4AAAAAAA AA>E<AAA>E"
810 FC$="<F4FFFFFFG4GGGG>CD"
820 FD$="E-4E-E-E-E-E-E-E- E-E-GE-E-E-G"
830 FE$="C+4C+C+C+C+C+C+C+ C+C+A-C+C+C+A-"
840 FF$="C4CCCCCCC CCGCCGFC"
850 FG$="<A-A-A-B-B-B-B-B BBB>C4CCC"
860 ' //////// DRUMS
870 G4="V15 Y39,2Y24,200 MS16MS16B8MS16MS16B4Y38,7MS8MS8MS8Y38,5"
880 KX="R8Y38,7CB8Y38,5R8R8CB8Y38,7B8Y38,5C8 CB8R8Y38,7BC8Y38,5BC8R8BC8Y38,7CB8Y38,5"
890 G5="Y24,150Y39,2CB8Y39,5"+KX
900 G6="B8 C8"+KX+"B8"
910 G7="CB8"+KX
920 G8="B8 C8R8Y38,7CB8Y38,5R8R8CB8Y38,7B8Y38,5C8 B8Y39,2Y38,7B8B8B8B8B8B8Y38,5"
930 K1="B4MS8B4B8MS8":K2="R4MS4B8B8MS4"
940 G9="Y39,2C4Y24,200MS4B8B8MS4"+K1
950 GA="B8"+K2+K1
960 GC="B8"+K2+"Y24,180BM16BM16BM8Y24,140B8B8Y24,90BM8BM8Y24,50BM8Y24,200"
970 GF="B8"+LEFT$(K2$,11)+"8Y24,120C4.Y24,180BM8BM8Y24,140BM8BM8Y24,90BM8BM8Y24,200"
980 GG="Y24,120CB8Y24,200MS8MS8Y24,120CB4Y24,200MS8MS8Y24,120CB8 Y24,200R8MS8MS8Y24,120CB4Y24,180BM16BM16Y24,140BM16BM16Y24,90BM16BM16"
990 ' ///////// NOISE
1000 KS="V12CV10CV8CV5C"
1010 J5="L32R"+KS+"R4."+KS+"R4."+KS+"R4."+KS
1020 J6="R4."+KS+"R4."+KS+"R4."+KS+"R4."+KS
1030 J8="R4."+KS+"R4."+KS+"R4"+KS+KS+KS+KS+KS+KS+KS
1040 J9="L8 SM200R4.AR4.A R8ARA"
1050 JA="R8 AAR8AR4.A R8AR4A"
1060 JC="R8 AAR8AR4.A M500 B16B16BBBBBBM200"
1070 JF="R8 AAR8AR2 M500RBBBBBB"
1080 JG="R1.R8L16BBBBBB"
1090 T="T220":PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T
1100 PLAY#2,"","","","","","",G4
1110 PLAY#2,A5,B5,C5,D5,E5,F5,G5,"","",J5
1120 PLAY#2,A6,B6,C6,D6,E6,F6,G6,"","",J6
1130 PLAY#2,A7,B7,C5,D7,E5,F5,G7,"","",J5
1140 PLAY#2,A8,B8,C8,D8,E8,F8,G8,"","",J8
1150 '
1160 PLAY#2,A9,B9,C9,D9,E5,F9,G9,H9,I9,J9
1170 PLAY#2,AA,BA,CA,DA,EA,FA,GA,CA,DA,JA
1180 PLAY#2,AB,BB,CB,DB,EB,FB,GA,CB,DB,JA
1190 PLAY#2,AC,BC,CC,DC,EC,FC,GC,CC,DC,JC
1200 PLAY#2,AD,BD,CD,DD,ED,FD,GA,CD,DD,JA
1210 PLAY#2,AD,BD,CE,DE,EE,FE,GA,CE,DE,JA
1220 PLAY#2,AF,BF,CF,DF,EF,FF,GF,CF,DF,JF
1230 PLAY#2,AG,AG,CG,DG,"",FG,GG,"","",JG
1240 GOTO1110
```

「音楽」の知識・アネックス

CD人外魔境

#1 JOHN ZORN『LOCUS SOLUS』

どこの世界にもフロンティアがある。音楽にも最先端領域、ここまで来ると音楽なのかそうじゃないのかスレスレ、という魔境があって、大胆な発明家たちが、あるときは素晴らしい大発見を、あるときはたのむからカンベンしてくれー、という巨大ゴミを創造しているのだ。突然登場したこのコーナーは、彼らに敬意を払い、褒めるのも貶すのもスレスレというフレッシュで強力な音楽の数々を紹介していくことにしよう。

ジョン・ゾーンは、この魔境の第一人者で、アメリカ出身のサックス奏者・作曲家。あるときはクラシック弦楽四重奏の人気グループ、クロノス・カルテットのために作曲、あるときは日本の琴の発表会に客演と、もはやジャンルなんかぜーんぜん関係ない。東京の一角にアパートを借りていて、日活のアクション映画にやたら詳しかったりもする。ね、おもしろそうでしょ。

彼が作曲によく用いているのはカットアップという手法だ。小説とか美術とかではよく使われていて、いろいろな材料の断片をつなぎあわせて新しい作品にする。ジョン・ゾーンは音楽の上で、さまざまな音、演奏スタイルを重ね合わせ(ドラムはメチャ速の8ビート、キーボードはムード・ミュージックふう、なんていうやりかた)、つなぎ合わせ(4小節4ビートのあと10秒だけノイズを出したりする)、聴いている側が呆れ返るほどのパノラマを展開していく。

今回紹介するCD『LOCUS SOLUS』は、'83年の2月から9月までのあいだに演奏メンバーを数種類組み合わせて録音されたアルバムで、現在の彼の演奏の元になるアイデアの数々が原型のまま記録されている。誰が聴いてもおもしろいだろうと思うのは、アルバムのはじめと最後でターン・テーブルと共演している作品群。ターン・テーブルとはさまざまなレコードをその場でかけ、ビートやノイズを出す手法で、少し前に流行ったスクラッチだとか、最近のダンス・ブームでDJが何枚もレコードをつないでかけたりするのも、総称すればターン・テーブルだ。はじめのほうでは、オペラからパンクロックまでの断片がすごいスピードで展開し、ジョンのサックスも時速220キロでいきなり直角に曲がったりする。最後のほうでは、下品な男の声がドラムのようにビートを刻み、夢でアニメにうなされているようだ。

⬆ジャケットはアメリカ煙草のパロディ

では、なぜこのような騒音スレスレの音楽がおもしろいのだろうか。それは、基本的には私たちの日々の生活が騒音や聴きたくもない音楽・おしゃべりで包み囲まれているからなのだ。都会で暮らしている人なら必ず身に覚えがあると思うけれど、車の音、建設現場の音、ディスカウント・ストアの呼び込み、選挙演説、うるさいTV、ジョン・ゾーンでなくても「いったいこのうるさいノイズはなんなんだ!!」と叫びたくなる時がある。ジョンの音楽は、こういった世界を凝縮し、魔法のように変身させて映し出しているのだ。(よ)

CD『LOCUS SOLUS(ロクス・ソルス)』データ　アーチスト=ジョン・ゾーン/発売元=eva records(☎03-3475-0150)/販売元=WAVE DISTRIBUTION(☎03-3479-6661~2)/レコード番号=WWCX2035/価格=2920円/1991年12月15日発売。WAVE店頭、またはレコード店で注文して取り寄せれば入手できます。ちなみにジョン自身は、「このクソは変だ」と自分の過去の作品を評しています。

ゲーム制作講座

講師　飯島健男

第19回

今回からは、各ジャンルに分けて講義をしていきたいと思う。で、はえある1回目はRPG。RPGの時代はもう終わりだといわれながら、いまだにナンバーワンに居座りつづけているジャンル。掘りさげてみる価値はおおいにありなのだ。

シナリオを3日で書く方法!

今回のタイトルをもう1度見直してみよう。「シナリオを3日で書く方法!」。何だか、うそみたいなタイトルである。錬金術氏かサギ師か、見るからにうそっぽいタイトルだ。よく考えると、「3日でタバコをやめられる」とか「あなたも3日でやせられる」というのと似ている気がする。

それで、そういったたぐいのものは、あまり効いたためしがない。ほんとうに3日でタバコをやめられたら、それはノーベル賞ものだ。ああいうものは、万人に効くのではなく、効く人には最初から効くのだ。うそとはいわないが、それに近い理由を理屈にしている。しかし、今回の講義は、はっきりいわせてもらうが、そういったまがいものとは違うぞ。

それでは、本題に移ろうかな。今回から、ゲーム制作講座はジャンルごとに分けて進めることになったのはさっきもいったとおり。それもこれもいままでの講義のやり方では、精神論とかおおざっぱなやり方でしか説明できなかったからだ。というのも、やはりアクションゲームとシミュレーションは同じ説明ですませるにはムリがある。学校の授業だってそうだろう。勉強といったって、国語も社会も理科も数学もいっしょにゴチャ混ぜに教えろったってできないでしょ。それと同じだ。

というわけで、今回の講義でほんとうに3日でRPGのシナリオを書くことは可能なのか。そこで、まず結論からいおう。答えは可能である。といっても、『ブライ』や『ラスト・ハルマゲドン』のようなばかでかいシナリオを3日で書きあげるというのは神わざだ。ふつうの人にはちょっとできない。しいていうなら、ボクにだってできない。さらにマップを書いたり町の人のデータまでそろえるとなると、3日でできるという人がいたら教えてほしい。

けれど、3日でシナリオが書けるというのはほんとうだ。シナリオというのは基本的に起承転結があればいいのであって、後ははっきりいってぜい肉だ。既存のRPGを見るとよくわかるが、最初から何をするかがはっきりしていて、それを解決したら終わりというものが多い。

しかし、それを解決するまでの道のりがたいへんなのだ。本来伏線といわれるような物語を盛り上げるイベントや、ストーリーに深く関わってくる別の流れを取りこむイベントが、じつに少ない。最終目的を達成するまでの場つなぎや、単なる時間かせぎといわれるものがほとんどだ。ゲームをしていて、どうして自分はこんなことをしなければいけないのかと、首をかしげてしまうようなゲームもたくさんある。場合によっては、時間かせぎをさせずに、スパッと終わらせたほうが、おもしろく感じる場合もあるのだ。

そういった意味で、これからのRPGは1本道のなが〜いシナリオをだらだらやらせるよりも、1話読み切りタイプの連続短編シナリオRPGの時代がやってくるのではないかと密かに思っている。これは、フリーシナリオ(決まった1本道を進まされるのではなく、自分の好きなイベントを選択して自由に遊ぶことができるもの)とは少し違う。

そこで、既存のRPGのデメリットを考えてみよう。やはりいちばんの問題は、シナリオが膨大になればなるほど、一気に解かなければわからなくなるという点だろう。攻略本でも持っていないかぎり、既存のRPGのほとんどは、1度途中でやめて、しばらくたってからつづきをやろうとするとさっぱりわけがわからなくなってしまう。小説やマンガだとおおかたの筋を覚えていれば、いつでもつづきから入りこめる。

これがRPGになると、そうはいかない。どの町がどこにあり、そこで何を売っていて、さらにどの町のどの人がどんな情報をしゃべっていたかまで覚えていないと、にっちもさっちもいかなくなる場合がとても多いのだ。これは、別にゲームの特性だからしかたないというものではない。どうしてこういう現象が起きるかというと、本筋のストーリーとは関係がないイベントが多いために起きてしまう障害なのである。

本来あるべきストーリーの流れと、既存のRPGでいうところのストーリーの流れを比べてみよう。本来のストーリーというのは、起承転結がきちんとならんでおり、そのどれか1つがなくなっただけで、おもしろさは半減してしまう。緻密に構成されたものになると、半減するどころか、意味さえわからなくなる。しかし、RPGのストーリーの構成というものは、別にどの部分をかっさばこうが、また逆に前後を入れ代えたりしようが、意味がつうじてしまうものが多い。

いってしまえば、本来のストーリーというのは、きちんと加工された製品であるのに対し、RPGのストーリーは積み木かブロックだと思っていただければよい。だから、それぞれのイベントというのはたんなる部品であって、それを一応形になるように組み立てただけのものである。もちろん、すべてのRPGがそうだとはいわないが、こういった傾向が多いのは事実だろう。

さらに、規模が大きくなると、前後のつながりをもたせるために、むりやりどんな町や村にもいけるテレポートの呪文をもたせたり(規模が大きいくせに、以前立ち寄った町や村にいちいち歩いて戻らなければならないのは言語道断だが)、登場人物を意味もなく増やしたりする。これらは、すべてムダ以外のなにものでもない。

こういったデメリットを避けるために、とりあえず自分が成すべき目標を解決するだけのRPGを考えてみよう。『赤ずきんちゃん』を例にとり、自分は母親

今月は残念ながら投稿の数が少ない。『ソーサリアン』にむけてみんな忙しいのかな、それとも文化祭だろうか。自分で作った作品をみんなが楽しんでくれたら、ほんとうにうれしいよね。文化祭で発表したキミ、どうだったかな。やみつきになりそうでしょ。そうそう、そうやってゲーム・デザイナーになってしまうのだよ。そこで、いっておきたい。ここへ投稿してくれるのはうれしい。でも、そのまえに身近な友だちに1度読んで、見てもらうことをすすめる。なんせいずれはユーザーになってく

全体の構成を考える

最初の町と最終目的地の城やどうくつのみを考える

まわりを構成するものを考える

マップと敵キャラ・武器・防具・アイテム(各10個以内)準備する

ストーリーを決定する

ストーリーと町の人のメッセージなど細かな部分をつめて完成

の頼みでおばあちゃんのところにリンゴを届けに行くというシナリオにしよう。単純にストーリーを進ませると、完全な1本道になる。自分の家からおばあちゃんの家へという道が成り立つ。これで、基本的なシナリオの流れはでき上がり。これだけで、十分ストーリーは成立するのだ。

既存のRPGは、この1本道のなかに、途中で知らないおじさんに声をかけられたり、お腹を痛くしたウサギに出会ったりして、話をどんどん横道にそらして行く。この手順が、シナリオをつまらなくさせているのだ。これからシナリオを書こうと思う人は、できるだけこういったシナリオの書き方は避けてほしい。はっきりいって、こういう組み立て方式は、シナリオを作っていくうえで妨げになっても、役に立つことはまずない。

なぜなら、ムリヤリ横道にそらすというシナリオの構築方法というのは、慣れた人間がわざとやる場合なら問題は少ないが、急場しのぎでこの方法をやってもどんどん横道にそれていくばかりで、軌道修正するのに、四苦八苦しなければならなくなる。そのため、矛盾したシナリオになったり、後から困るような展開になってしまうのだ。

だから、シナリオを書く場合は、後からわりこませる作り方よりも(実際、このほうがかんたんだからこっちに走りやすいんだよね)、1つの物事を解決させてからつぎの課題に取り組むようにしよう。赤ずきんちゃんがおばあちゃんにリンゴを届けに行くと、そこで狼がおばあちゃんになりすましているもよし、無事リンゴを届けて家に帰ると、お母さんがいなくなっていたというのもよし、とにかく目先の物事を片づけるのが先だぞ。

この1つの物事を片づける書き方というのだ3日だ。これの積み重ねによって、規模はいくらでも自由にできる。ではつぎに、この3日の活かし方を考えよう。

まず、はじめの1日目は、全体の構成について考えよう。このとき、自分の家のある町を1つ、最終目的地である城やどうくつなどを1つ考えればよい。町もどうくつも、これ以上増やしてはいけないぞ。とりあえずは、小さなものでも完成させることが大事なんだからね。

2日目は、そのまわりを構成しているマップだ。それに敵キャラや武器・防具・アイテムなどを決めていこう。ただし、どれも10個以内ですませること。武器と防具は合わせて10でも多いくらいだ。そんなに数ばかり出してもしょうがない。プレイヤーが迷うだけだからね。

最後の3日目で、ストーリーを決定しよう。先にストーリーを決めるのもよいが、最初は取りかかるまえにおおざっぱな構成をするだけで十分。そして、ストーリーといっしょに町にいる人々のメッセージや、細かい部分の決定を行おう。最後に、これだけは守ってほしい。いろいろ1度に手をつけるよりも、かならず1つのことをきちんと終わらせてから、つぎのことにとりかかろう。これは、とても大事なことなのだぞ。

RPGのシナリオを書くのは3日で可能なのだ。最初はかんたんなものだが、これがいずれものをいうぞ。チリも積もれば山となるのだ。何事も積み重ねが大事なのだからな。それでは、また来月。

次回のお題

というわけで、次回もRPGについて。シナリオを3日で書くといったって、何をどうしていいかわからないという人が多いかな。そうだよね。ほんとうはそこらへんは企業秘密なんだよね。でも、教えてしんぜよう。そこで、今度は町について語ることにする。町とは、本来どういうものであるべきなのか。もう1度原点にもどって、そこらへんを考えてみよう。次回までにキミたちも考えといてね。

れるわけだし、いちばんいいユーザーの代表なんだからね。なぜ、急にそんなこというかというと、全体的に原稿を整理してある人が少ないっていうことなんだ。これって正直にいっちゃうけど、読みにくい。ボクも努力してるんだけど、ついきれいに書いてあるほうを先に読んでしまう。もちろん、ヘタな字でもいい。大事なのは、この企画書をみんなに認めてもらって、みんなでゲームを作るのだってこと。自分だけが分かっているのでいいはずはないよね。じゃ、そういうわけでガンバロー！

★「ゲーム制作講座」への投稿募集中！応募要項の詳細は81ページ

第23回 ■■■■■■■ゲームの深層に潜む宝物を探し出せ！

記憶のラビリンス

絶妙なるミクロコスモス シムアントの世界を探る

アリたちの楽園を作り上げよう

今月は『シムアント』。MSXに移植が決まった『シムシティー』の生みの親、アメリカはマクシス社の天才プログラマ、ウィル・ライトの最新作である。まだ、マッキントッシュ版しか出ていないし、MSXに移植されるかどうかも全く不明だが、強行に紹介する。他機種に関心のない人は、飛ばしてほしい。ディスクもついて、内容豊富なMファンである。この2ページが全くムダだったとしても、980円は高くないはずだ。

都市経営のシミュレータ『シムシティー』に始まり、惑星の一生を感じさせてくれる『シムアース』を発表したマクシス社の次作は一体何？　というわけでみんなの関心を集めていたわけだが、どうやらアリのシミュレーションになるらしい、というような噂が広がって「やられた！」という感想を持ったわけだが、実際にゲームを手にするまではどんなものが出るのだろう？　と半ば期待、半ば不安が交錯していたのである。なんといっても『シムアース』はあんまりおもしろくなかったのである。確かによくできているのだが、なんかゲームとしては楽しめなかった。マクシス社はこのまま、ぱおぱおとは無縁の世界に流れこんでいくのではなかろうか？というような不安である。

たいていはマッキントッシュ用ソフトは英語版しかなくて、ユーザーは慣れない英語のマニュアル片手に試行錯誤を繰り返しながらゲームの世界に入っていくのだが、今回はイマジニアによる日本語版が先に出た。

さすがに日本語はありがたい、などと変なところに感心したりする。ゲームは3種類のモードがあって、クイックゲーム、フルゲーム、実験モードである。フルゲームは1件の家の庭を舞台に、赤アリとしのぎを削りつつ、そこに住んでいる人間を追い出してしまうというもの。

最初は女王アリ1匹。ゲームの序盤というかいちばん初めにプレイヤーは女王アリになって、最低限の巣を掘る。とりあえず掘ったら産卵に入る。最初に生まれるのがプレイヤーの黄色いアリである。このアリだけはプレイヤーが直接コントロールできる。この1匹で仲間を誘導したりしながら、種族の繁栄をもたらすわけである。

もちろん、それだけではだめだ。巣作り、看護、食料調達の3つのうちどれに比重を置くかを決める行動コントロール、生殖用の女王アリ、兵隊アリ、働きアリのうちどれを生産というか増やしていくかを決めるカーストコントロールで、おおまかな調整を行っていく。

これらのことをリアルタイムで処理しながら、味方の黒アリを繁栄させて赤アリを滅ぼしていく。もちろん、特攻隊を組織して赤アリの巣に飛び込んで赤アリの女王をやっつけてもいい。もちろん、こちらの犠牲も大きいのだが。

↑いきなり、巨大なアリが出てくる。ここで気持ち悪い人は後はやらないほうがいい

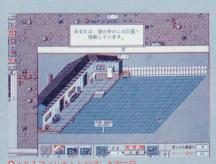
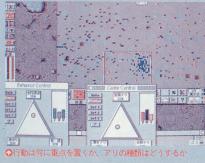
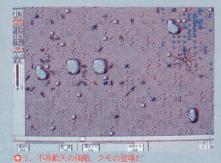
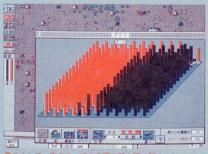
アリ達の楽園を根性で築くのだ!

↑とあるアメリカ人とおぼしき家の庭

↑行動は何に重点を置くか、アリの種類はどうするか

↑アリの数が増えれば、当然大きな巣が必要になる

↑う、不倶戴天の強敵、クモの登場だ

↑これはアリジゴク、残酷なターミネーターである

↑こうして、庭のすべてを自軍の勢力下に置くのだ

ひとなつっこいソフトとは?

ぱおぱおはまだ1度しかフルゲームをやっていない。そのときは庭の家寄りの部分は先に赤アリが占領して、人間を追い出してしまった。だから、人間の抵抗、つまりは殺虫剤攻撃にはさらされていない。これも先に赤アリを倒してしまえば、経験しなくてはならない試練である。試練は他にもある。その代表がクモである。捕まるとすぐに食べられてしまう。このゲームでは、主人公の黄色いアリは死んでもすぐに「生まれ変わる」ので、それでゲームがどうのこうのということはないのだが、わずらわしいし、このクモによって、アリの人口が大いに減ることは確かである。似たようなのがアリジゴクだ。これは動かないからまだいい。もちろんもっとも恐いのが赤アリによる襲撃だ。敵もこっちの巣を狙っているのである。アリ同志が戦って勝つか負けるかはランダムのようで、しかもおおざっぱな感じだ。戦いを挑んでくるのはたいてい兵隊アリで、こっちが働きアリだと絶対に兵隊が勝つ。こっちも兵隊だと1/2の確率で勝ったり負けたりする。RPGのように戦闘に勝っても強くなったりはしない。自分は生まれたときは働きアリだが、他の兵隊アリと交替することもできる。敵に攻めこむときは忘れずに交替しておかなくてはならない。

ま、そんなこんなでゲームを進めていくわけだが、書いているうちに「そんなゲーム、どこがおもしろいの?」というような声が聞こえてきそうである。確かにこれは問題で、はっきりいって自信はない。これはしかしゲームというものの本質に関わることで、どんなゲームでも大かれ少なかれあるものだろう。要するに、そのゲームにのめりこめば、他人がどういおうとおもしろいのであるし、のめりこめない、あるいはのめりこまなければ、たとえ世界中の人がおもしろいといっても、おもしろくないわけなのだ。当り前すぎてごめん、といいたいような結論なのだが、しょうがない。しかしこれは、考えてみると人生とかにもあてはまる。人生はゲームとはよくいったもので、ぴったりさっきの言葉があてはまる。人生の中で何を目標にするかで、生き方は大きく変ってくる。例えばお金に執心して生きている人にとっては、お金こそが人生というゲームでの目標なのだが、そんな人を見ていると哀しくなってくる人もいるわけで、彼らはお金以外のものに人生の意味を見いだしているわけである。当然のことながら、人生には上下もないし、勝ち負けもないと思う。ただ、自分の判定が残るだけだ。

話が横道にそれてしまった。ウィル・ライトの個性は「これおもしろいでしょ」とひとなつっこく、しかもとっぴょうしもないものをこちらに差し出してくることである。しかもそれが商売につながるのだから、天才だなーとみんなが感心するのだ。

とっぴょうしがないだけなら、どうでもいいわけで、売れるだけなら、もっとどうでもいい。だが、ひとなつっこいというのはこれは才能がないとだめだ。

では、ひとなつっこいとはどういうことなのだろう。ひとことではいえない。だが、このゲームをプレイしているとなんだか、昔アリの生態を観察していた頃の自分を思い出してしまう。そしてそれといっしょに、アリの動きに見とれているウィル・ライトの顔が浮かんでくる。そんな感じではないのだろうか。

今月の いーしょーくー情報

豆まきしながら移植の春をまて！

話題作がぞくぞく登場なのである！

「他機種版より絶対にいいものを」とはマイクロキャビンの弁。MSX版『プリンセスメーカー』の絵は美しい

おこんにちは。みなさん御機嫌いっかがでしょうか。ぱおはとっても元気です。人間ドックにも行ったし、まだまだ生きられそうです。

さて『プリンセスメーカー』の話題から。マイクロキャビンから発売されるっていうのは、先月も書いたけど、発売は春、ということである。むかしはお正月は春、ということだったから、もう出るのかといわれても困る。春は春。4月くらいかな？　ま、たのしみだにゃー。おまけに、もしかしたらMSX2版だけのスペックが追加されるかもしれない。声が出るかもしれないというのである。うれしーなー！マイクロキャビンさん、ありがとうってところだね。

マイクロキャビンから、もうひとつニュース。『キャンペーン版大戦略II』が出るのだ。これも春。リクエストが多いのは、『III』なんだけど、これも期待する価値は大ありだぞ。

ガイナックス関係では『スーパーバトルスキンパニック』が移植される。発売はブラザーのタケルだ。がんばってるよねー、タケルちゃん！　タケルちゃんといえば、もうひとつやってくれたのである。あの『ピラミッドソーサリアン』が出ることになった。他機種ではオリジナルの『ソーサリアン』に続く、追加シナリオの第3弾として発売されたもの。これは3月から4月くらいの予定。

先月の衝撃的発表から1か月。『シムシティー』は燃えているか？　これも春以降というだけで、まだ具体的にははっきりしていない。今月の『ラビリンス』でも触れたが『シムシティー』の作者ウィル・ライトの新作『シムアント』はいける。いーけるいーけるいーけるいーけるいーけるけるけるけるー！　という感じだ。『シムアース』にはどうしても入りこめなかったのだが、これはいい。最近日夜はまっている。これもプログラムはそうとう複雑そうではあるが、なんとかMSXに移植してもらいたいものだ。こんなのこそ、パソコンゲームの存在意義なのではないかと思ってしまうのである。マクシスってほんとにえらい会社なのだな。ぱおぱおも世の中に意味のあるものを送り出したい、と思うのである。

「シムシティー」もはやく遊びたい！（画面はスーパーファミコン版）

「キャンペーン版大戦略II」もマイクロキャビンから発売に！（画面はPC-98版）

今月の移植希望ゲームベスト20

	順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
	1	1	サイレントメビウス	ガイナックス	P	127
	2	4	ロードス島戦記II	ハミングバードソフト	P	75
決	3	2	シムシティー	イマジニア	PG	63
	4	5	ファイナルファンタジーIV	スクウェア	G	56
	5	7	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	46
	6	10	ブランディッシュ	日本ファルコム	P	32
決	7	3	プリンセスメーカー	ガイナックス	P	25
	8	16	A.III.A列車で行こう	アートディンク	P	22
	8	8	ダイナソア	日本ファルコム	P	22
	10	23	シムアース	イマジニア	P	21
	10	9	大戦略III'90	システムソフト	P	21
	12	53	ドラゴンナイトIII	エルフ	P	18
	13	41	栄冠は君に2	アートディンク	P	16
	13	10	天地を喰らう	カプコン	GA	16
	15	18	ファイナルファンタジーII	スクウェア	G	15
	16	10	ジーザスII	エニックス	P	13
	16	13	ロードモナーク	日本ファルコム	P	13
	18	初	シャングリラ	エルフ	P	12
	19	79	ソーサリアン・ユーティリティVol.1	日本ファルコム	P	10
	20	32	グラディウスIII	コナミ	G	9

■12月号アンケートハガキ1000通より集計
※Pは他機種のパソコン、Gはゲーム専用機、Aはアーケードの意味。
決はMSXへの移植が決定済のゲームです。

移植希望ゲーム累計ベスト10

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	サイレントメビウス	ガイナックス	P	1214
2	2	シムシティー	イマジニア	PG	939
3	5	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	529
4	3	ダイナソア	日本ファルコム	P	525
5	4	ブライ下巻完結編	リバーヒルソフト	P	492
6	6	大戦略III'90	システムソフト	P	424
7	7	ファイナルファイト	カプコン	GA	350
8	8	天地を喰らう	カプコン	GA	332
9	9	ポピュラス	イマジニア	PG	299
10	10	プリンセスメーカー	ガイナックス	P	296

■1991年1月号より12月号までの集計

これが最後のシナリオ募集記事である。といっても、Mファンを発売から1週間後に買ったなんていう人は、このページは意味がない。なぜならば、なんと締め切りは平成4年1月13日なのである。だから、この記事を読んでいる日がこの日以降だったら、何の意味もなくなってしまうのである。

さて、だからこの記事は13日よりも前に、これを読んでいて、しかもある程度は準備のできている人。そういう人にしか意味がない、ということになる。準備ができている、というのはどういう意味か? ま、応募用紙さえあれば、こっちのものである。あるいは、Mファンを定期購読している人が身近にいさえすればなんとかなる、はずだ。

まして、書きかけの用紙を持っている人、なんとか特急で仕上げてほしい。何が哀しいといって、完成されない仕事ほど哀しいものはないのだからね。

そして、いますぐ出せる、という人ももう一回チェック! 用紙が揃っているか? 宛先の住所はあってるか。ちゃんと切手が貼ってあるか、などなど。念には念を入れておこう。とにかく出してしまえば、こっちのものだ。ポストに入れてしまえば、あとは50万円の使い道を考えるだけだぞ!

オリジナル・シナリオ・コンテスト応募要項

●賞と賞金
大賞(1名)50万円、佳作(3名)各15万円、参加賞(100名・応募者が多いときは抽選)「ソーサリアン」グッズ。その他TAKERU CLUB傑作賞(30名・TAKERU CLUBオリジナルテレホンカード)あり。

●応募
誰でも応募可能。『ソーサリアン』をやったことがなくても、『MSX・FAN』を買ったことがなくてもかまいません。ただし、応募用紙(コピー可)を使用してください。

●作品の内容
未発表のオリジナルのものにかぎります。ゲームはもちろんのこと小説やマンガなどですでに発売されているものはすべて除きます。

●しめ切り
1992年1月13日(当日の消印有効)

●発表
1992年4月8日発売予定のMファン5月情報号で。いまのところまだ未定ですが、できれば中間報告や応募者の方の作品名とお名前をできるだけ全員紹介したいと思います。

●応募にあたっての大事な注意点
①応募は1人いくつでもかまいません。ただし、1シナリオごとにまとめて、封筒からだしてバラバラになっても大丈夫なようにしてください。
②応募用紙は1991年の12月情報号と11月情報号に2度に分けて掲載しました。今月号にはありませんが、応募にはその両方が必要です。また、「MSX・FAN」を両方買わなかった人のための実費によるコピーサービスもすでに終了しました。いま知った人ごめんなさい。
③応募用紙はかならずコピーして使用してください。用紙が裏表になっているものがあるので、片側しか使えないようになっています。あしからず。
④応募用紙は合計7種類にあります。応募する人は確認してください。

<応募用紙一覧表>		
11月情報号	<その1>表紙用
	<その2>アイテム
	<その3>シナリオ全図
	<その4>MAPデータ
12月情報号	<その5>NPCとモンスターのデータ
	<その6>登場人物のデータ
	<その7>ゲームをクリアするための最短ルート

●そのほか
①応募された原稿はすべてお返しできませんので、必要な方はかならずコピーをとっておいてください。
②入賞した作品の版権は徳間書店インターメディア㈱に帰属するものとします。
③審査経過についてのお問い合わせには応じられません。
④TAKERU CLUB会員の人は、応募用紙<その1>に、必ず会員番号を記入のこと。記入のない場合は、TAKERU CLUB傑作賞の対象となりません。

●審査委員
加藤正幸氏(日本ファルコム㈱代表取締役社長)/木屋善夫氏(日本ファルコム㈱チーフプログラマー)/箕浦学氏(ブラザー工業㈱新事業推進室マネージャー)/伊藤美登里氏(ファルコン㈱代表取締役)/吉岡平氏(SF作家)/加藤久人氏((有)バショウハウス代表取締役/北根紀子(本誌編集長)

●シナリオの送り先
〒105東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN編集部
「オリジナル・シナリオ・コンテスト」係

スーパープロコレ2

好評発売中

AB判156ページ/2DDディスク付き

定価1,980円
発売・徳間書店

※ふつうの書店で手に入ります。

43本の傑作

性格の悪いMSXと戦いながら世界主要都市を巡る『THE WORLD SUGOROKU』、パズルを含んだ新しいRPGの形『ネイティガの悪魔』、米チャをしてマウス改造版を作らせた『REMOTE TOWN』、わけもなく懐かしい海戦SLG『遠浅の海の戦い』、吾郎ちゃん最近どうしてますか『惑星歩兵戦』……など、Mファン90年11月号〜91年9月号に掲載した名作だけをディスク付きで43本収録。本屋さんへ！

REMOTE TOWN

THE WORLD SUGOROKU

ネイティガの悪魔

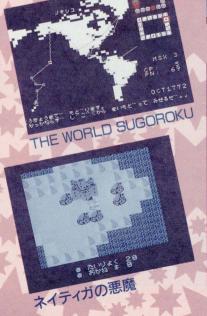
遠浅の海の戦い

惑星歩兵戦

DRIVE気分turboR

MARSⅡ

FIGHTING BET

投稿ありがとう

10月期整理分(1月情報号採用対象者分より)

下に紹介しているのは、本誌に送られてきた投稿応募者の方の一覧です。今回は1月情報号掲載選考のために10月でしめ切った分となります。複数投稿の場合は「他②(他に2作品の応募あり)」とし、実際の掲載者は赤字にしてあります。また、選考日とあるのは実際に投稿の選考を行った日です。

ファンダム

●北海道
大予言　他②／山本尚弘
Catch me,please.／二階堂功一
きょうふのはいきょ／笹塚益都
●岩手県
エアポート'91／熊谷剛
●宮城県
ちびまるこによる福音書　他①／星秀明
迷路　他①／三浦伸之
●秋田県
ザ・チャンス／高橋広光
●栃木県
黄金狂／沼尾弘志
●群馬県
アタルナ！　他③／梅沢豊
PACデータ保存ツール／山道将人
●埼玉県
XYポインタ／横堀君夫
KICK!KICK!KICK／沢田広正
レインボーダンゴ／松山裕正
DOGFIGHT!／尾崎正憲
●千葉県
氷の洞窟　他③／蒔田茂幸
●東京都
E⁴／岩倉徹
8HANDS／岸間航
ないんす／増子一正
地獄からの脱出／伊藤泰治
●神奈川県
CARD-BATTLE　他①／船田美智也
あなたは神を信じますか？　他②/岩崎良幸
YOPPARAI-ULTRA　他①／桑原新悟
BLACK ROAD／坂上彰
●長野県
アシカの修業3　他①／木内靖
●新潟県
FIGHTING WITH THE MOONLIGHT／林英志
●石川県
STICK-Q／山本澄人
●愛知県
ぴったしカンカン!!／鷲巣正明
ゲリラ／尾関友浩
●三重県
ロイヤル・ナイン・ゴルフ・クラブ　他②／界外年応
S-FIGHTER／北川由隆
●大阪府
SCROLL BATTLE／番匠谷誠
Cassette Index Maker／今西直人
●兵庫県
DRIVE GAME 2　他①／長谷川誠
●鳥取県
ぱあぁぁん　他①／宮部慎太郎
●岡山県
FANTASY WAR／岡倫弘
FANDAM WARS〜全国版〜／福田俊一
●広島県
Warrior／杉原守
●山口県
少年時／村中隆史
●鹿児島県
PRO SPORT／日高洋士
(選考日10月18日)

AVフォーラム

●北海道
老後の夢　他①／佐藤貴行
かんぱい!!／木村恭一
●青森県
テレポート／駒木根直之
●岩手県
蛍／中崎孝司
●宮城県
走り幅跳び　他①／高橋令
●福島県
夜の恐怖　他①／渡部正臣
●千葉県
ばくだんのばくはつ　他③／山田豊
●東京都
ルール／菊地正朗
●新潟県
日の丸弁当／斉藤桂広
●静岡県
追いかけっこ／鈴木雅博
ガンとばし男　他⑫／高橋英昭
Giants-18　他①／内館秀樹
夢／澤田秀昭
●滋賀県
映画、真夜中の殺人／川口剛
●大阪府
コンパクトディスク／大橋研一
催眠術　他④／富士田智久
●兵庫県
導火線／石田敦英
パニック　他②／伊藤隆文
199x年／山下晴久
●広島県
電子くじ　他①／出口智秀
(選考日10月24日)

FM音楽館

●北海道
イースIII「イルバーンズの遺跡」　他①／尾形直信
ELECT〜　他②／柴田望
イース「Palece of Destruction」／金沢雅樹
●青森県
ロックマン3「スパークマンBGM」／後村寿明
イースIII「厳格なる闘志」　他④／安田雄也
●岩手県
恐怖　他③／小林尚
●宮城県
イースIII「イルバーンズの遺跡」　他①／尾形直信
●福島県
A Loving Message　他①／阿部哲広
●茨城県
太陽の神殿「TEMPLE DEL SOL」　他⑦／本馬幹子
KNIGHT MARE II　他①／武藤直樹
琉球民謡／仲嶺智靖
●千葉県
コンドルは飛んで行く／鈴木健一
赤い光　他①／松村弘和
脳天気シンドローム／両角泰寛
●東京都
グラディウスIII「Try to Star」　他②/増子一正
ジーザス「勝利の旋律」／長岡広明
おもちゃのパーティー・ぱいぱい　他③／板垣直哉
ウィザードリィ2「FIGHTING SIGHTS」　他④／柳橋清隆
●神奈川県
You cannot stop any more／泉田武史
●長野県
My Way　他②／湯澤稔
●富山県
ソーサリアン「呪われたクイーンマリー号・船内」他①／井上清一
●大阪府
ソーサリアン「オープニング」　他②/浜田宗則
ソーサリアン「シナリオ9」／曽我部崇
なぜそんなにえらいの　他①／木村泰己
●兵庫県
JR東海のテーマ　他②／松丸武
きよしこの夜　他③／長谷川誠
マッピー「ボーナス・ステージ」　他③／池田雄輔
ソーサリアン「オープニング」　他②／浜田英希
●奈良県
エアーバスター「Stage I」　他③/野尻武史
●鳥取県
FRAY「No.13」／福永里子
●広島県
BINGO／出口智秀
●高知県
#9　DREAM　他②／幸山隆志
●宮崎県
NO-19　他②／大谷創
(選考日10月28日)

ほほ梅麿のCGコンテスト

☆イラスト部門
●北海道
追って／藤塚嗣治
●岩手県
闇の訪問者／阿部徳日呼
●山形県
SCHOOL　他②／尾形純
●埼玉県
なし／茂木章
Wyvern／山崎聖卓
●東京都
押し並べて良好な僕の人生／萱場良明
Er ist Vampir！　他③／水野代々子
●神奈川県
人／南雲太郎
人間対蟹／長井友一
敵の気配／清水普之
GOLEM／佐藤一史
●石川県
GOLEM／佐藤一史
●静岡県
DRAGON RIDER　他②／渡辺茂樹
●愛知県
ねずみのほほえみ　他③／太田広和
入内　他②／加藤由紀子
●三重県
K-KUN／界外年応
●京都府
F-117A BLACK JET／三浦一誠
●大阪府
ミイコ　他①／菅原武典
THE TOWER OF EVENING／萩上康成
黄金色の国／広瀬明
●岡山県
今頃の秋／奥石哲也
Amcestral wars／鯉江英二
●山口県
夏の海にて／村上浩樹
侵入者と監視用ロボット／佐藤孝幸
●愛媛県
あわわっ♡／越智大作
●佐賀県
軍人さん2「出撃」／渡辺英樹
●長崎県
TEAR ANGEL／中村靖
ALICE　他④／八木ナナ
●熊本県
SCHOOL DAYS／足利賢治
☆紙芝居部門
●埼玉県
RAIN(雨)　他①／山崎聖卓
●東京都
ペラペラマンガ／伊藤直輝
(選考日10月28日)

ゲーム制作講座

●千葉県
ロダスディーン／金沢龍一
●愛知県
Bull Shit／野々村武
(選考日10月14日)

すべての投稿のあて先

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「○○」係

●すべての投稿は上記の住所で受けつけている。○○のところにはそれぞれのあて先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
●盗作や二重投稿(他の出版社に同じ作品を送ること)は厳禁。
●なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店インターメディアに帰属するものとします。
★しめ切り
　とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。ですから、雑誌の発売日の約1か月まえにとどいたものが掲載の対象です。

投稿応募用紙

編集部の整理番号

投稿ジャンル	例：ファンダムのN画面への応募は1－② □－○	1ファンダム(①RP部門1画面タイプ　②RP部門N画面タイプ　③RP部門10画面タイプ　④FP部門) 2FM音楽館(①自作のオリジナル　②ゲームミュージック　③一般の楽曲) 3CG(①紙芝居部門　②イラスト部門) 4その他(　　　)
作品名	[ファイル名　　]	
氏名	フリガナ (　)歳　男・女	ペンネーム　＊「投稿ありがとう」掲載時は本名のみとします。
住所	〒□□□－□□　フリガナ 都道府県	
☎	－　　－	投稿日　1991年 1992年　月　日

アンケート

①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか？　**はい**［雑誌名　　年　月頃］　**いいえ**

②(①ではいと答えた方のみ)その雑誌で採用されましたか？　**はい・いいえ**

③(全員の方に)この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか？ある方はその雑誌名や作品名などを教えてください。

はい［雑誌名　　年　月号　ページ］
［書籍名・CD名　］
［参考にした作品名・記事名　］

いいえ

④(FM音楽館に投稿の方のみ)作品の作曲者、歌手、演奏者がわかれば教えてください。
［作曲者　］［歌手・演奏者　］

⑤(CGに投稿の方のみ)使用したツール名、ロードの仕方を教えてください。
［ツール名　］
［ロードの方法　］

作品コメント

●すべてにもれなく記入してください。複数の作品を投稿する人は応募用紙をコピーして1枚に1作品として使用してください。

9202

投稿応募要項

MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受けつけている。ゲームなどのプログラムは「ファンダム」で。音楽は「FM音楽館」。エスプリのきいたデモを楽しむなら「AVフォーラム」。プログラムはできないけど、ゲームのアイデアはある、という人のためには「ゲーム制作講座」。そして、絵が好きな人にはCGを楽しむ「ほほ梅麿のCGコンテスト」。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで送ってきてほしい。力作を待っている!

ファンダム

オリジナルのプログラムなら、ジャンルはとくに問わない。ゲームやかんたんなツール類、見て楽しむだけのものなどなんでもOK。

SCREENØ:WIDTH4Ø

を実行してリストを表示したときの画面数(ただし1画面は40字×24行として、空行やOkは含まない)によってプログラムの長さをはかり、以下の4タイプにわけている。

●RP部門　1画面タイプ
リストが1画面(24行)以内の作品

●RP部門　N画面タイプ
1画面を超える5画面以内の作品

●RP部門　10画面タイプ
5画面を超える10画面以内の作品

●FP部門
10画面を超える本格的な作品。プログラムの長さは問わないかわりに、作品としての完成度を求める。

投稿するプログラムは、ディスクまたはテープでの投稿に限る。

また、作品には応募用紙のほかに、②以下の事項を書き添えた解説の手紙をつけること。

★応募書類の規定
①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。
②プログラムの遊び方、使い方
③使われている変数の意味と、プログラムの各処理ごとの詳しい解説(マシン語を使用しているプログラムでは、マシン語の各処理に対する解説と、ワークエリアなどの詳しい説明をつけること)
④プログラムの資料、解法(RPGなどはマップや図解、シミュレーションならデータの一覧など)
⑤プログラム作成時に参考にしたキャラクタやBGM、シナリオの詳しい説明(図書を参考にしたら、出版社名と号数、ページ数など)

★郵送にあたっての諸注意
・投稿するプログラムのタイプを封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」、「二ツ折厳禁」の文字も赤ペンで明記
・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む
・1枚のディスクまたはテープに複数のプログラムを入れての投稿はかまわないが、すべてのプログラムに対して解説の手紙を書き添えること

★採用
採用された作品の作者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジを進呈。

そのほか、ムックなどに再掲載された場合も規定の再掲載謝礼と掲載誌を差し上げている。また、アイデアしだいで市販ゲーム化される可能性あり。

さらに、次の奨励賞が設けられている。

★2つの奨励賞

●第17回季間奨励賞
1月号から3月号に掲載されたRP部門(画面数が10画面以内)の全作品のなかから、アイデアやテクニックに優れた作品を1本選び、奨励金として3万円を差し上げます。

●第4回FP部門奨励賞
10月号から3月号に掲載されたFP部門の全作品のなかから、もっとも完成度が高いと思われる作品を1本選び、奨励金として5万円を差し上げます。

※両奨励賞とも、1992年4月号で発表をおこないます。また、次回からは奨励賞制度に若干の変更を加える予定です。ご意見などありましたらお寄せください。

FM音楽館

FM音源を使ったプログラムを募集。なお、プログラムにはREM以外に小文字のアルファベットは使わないこと。

また、作品はすべてBASICのものにかぎる。ツールを使用した場合は変換してから投稿のこと。

作品の応募はテープ、またはディスクにセーブしたものにかぎる。

★応募書類の規定
①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚(コピー)を使用すること。また、各作品ごとに作者自身のコメントをできれば別紙につけてほしい。

★郵送にあたっての諸注意
・「フロッピーディスク(テープ)在中」、「二ツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。
・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクやテープを包む。

★採用
規定の謝礼と掲載誌。

AVフォーラム

エスプリのきいた29字×29行以内(短いもの大歓迎!)のオリジナルプログラム。FM音源使用のものも可。

●規定部門
毎号塾長が出題。くわしくはAVフォーラム「お題」を参照されたし。

●自由部門
題材は自由。センスの見せどころ。

★規定
①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号
②タイトル
③プログラムを作成したときに参考にした本や雑誌などの名前や号数、出版社名

★郵送にあたっての諸注意
ハガキに手書きでの応募も可。ただし、29字詰めで行番号は赤で書くこと。また、あて先に応募部門を明記。

★採用
採用者全員には掲載誌を送付。称号制度をとっており、3回採用されるとMファンのテレカ、5回で希望のソフト(ただし定価で1万円以内)が授与される。また、毎月、光る1本に記念品をプレゼント。くわしくは73ページの下欄外「特典」を参照。

ほほ梅麿のCGコンテスト

絵を描くことが好きな人のためのCGコンテスト。部門は紙芝居とイラストの2つ。得意なほうに応募してほしい。どちらの部門も作品ごとにタイトルをつけ、紙芝居部門はストーリーを添付してほしい。

作品の応募は、オリジナルのプログラムでも、市販のグラフィックツールでも、本体に付属しているCGツールを使ったものでもかまわない。

●紙芝居部門
動画(アニメーション)や紙芝居の作品。

●イラスト部門
1枚ものの静止画作品。

★応募書類の規定
①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。

★郵送にあたっての諸注意
・投稿するCG作品の部門を、封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク在中」、「二ツ折厳禁」、「使用したツール名」の文字を赤ペンで明記
・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

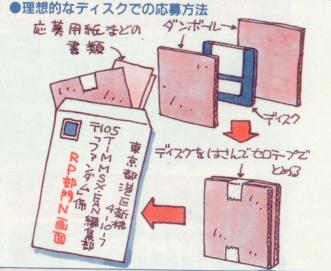
★採用
各部門とも5つのランクと賞品が用意されている。作品はビッツーの5人の審査員により毎月評価され、みごと掲載となると、ランク別に規定の賞金と賞品を進呈する。また、随時特別企画も行っている。詳しくは記事中で。

●理想的なディスクでの応募方法

ゲーム制作講座

ゲームシナリオなら、ジャンル、形式を問わずなんでもかまわない。ただし、以下の規定にそって応募してほしい。

★応募書類の規定
①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号
②シナリオにはタイトル名、ジャンルはかならず明記のこと。

★採用
現在はとくに定めていないが、よい作品は市販の道もある。

●そのほかの投稿について

以上、説明してきた作品の募集以外に1行プログラムや、意見や質問なども募集しています。それぞれあてはまるコーナーあてに送ってください。

スーパー暗記法™

こうして彼らは勝利した!!

山田 和範くん
早大商学部・中大経済学部
（海城高卒）

難関、早稲田の壁を突破！

今ふり返ってみて、これまで受験勉強で悩んでいたのがウソのようでした。暗記法講座を始めて間がないのに、55そこそこの偏差値が71にまで急上昇しました。あきらめかけていた早稲田大学に入学できて、大変喜んでいます。

学校では教えてくれない試験テクで超短期間に偏差値大幅アップ！志望校にも合格！

受験のプロ、代ゼミ・駿台予備校の有名講師がキミを合格させる!!

駿台予備学校
東京大学講師
村川久子先生

村川先生は昭和47年に神戸野田女子高校を卒業され、セントラル・メソディストカレッジを始め、3つのアメリカの大学を出て博士号を取られました。長い留学経験が現在の指導に生かされています。その方法は駿台予備校でも大評判。あなたも知らぬ間に実力が上ります。

代々木ゼミナール講師
稲葉俊彰先生

昭和31年東京に生まれた稲葉先生は、都立国立高校を出て埼玉大学及び大学院を修了し、現在代々木ゼミナールで講師として多くの合格者を育てています。身長195cmの視点からユニークな発想で、ゲーム感覚の勉強法が大人気。あなたを最後まで完全バックアップします!!

案内書無料急送!!

とじ込みハガキを今スグポストへ!!

●お急ぎの方はお電話で!!

☎東京03(3318)6111

受付／朝9時30分～夜9時　※年中無休

■日本進学指導センター

〒166 東京都杉並区成田東 4-36-15

合格術の神様

●スーパー暗記法の発明者／主任講師
萩原雄二郎先生

現在の受験は暗記で合否が決まります！
私の暗記テクニックのすべてをおしえましょう。

独自の暗記法を駆使して昭49年東大理III（医学部）に進学。東大在学中にあらゆる課目、あらゆる試験で、ほとんどトップランクを維持し、卒業時に銀時計を授与される。（銀時計は最優秀卒業生のみに与えられる）

●偏差値急上昇!!●全国の学校で話題。最強の暗記テク!!

●英単語1000個をラクラク丸暗記!
●歴史年表も短期間にアッサリOK!
●理数の公式や漢字などは通学途中!
●定期試験なら直前でもバッチリ!

暗記法をマスターすればこんなことだってヘッチャラ!!

大学受験コース
高校受験コース
資格取得・社会常識記憶術コース

※当講座には、この他「小6進学コース」、「小5・4学力アップコース」があります。

うっ
遊んでばかりいないで少しは勉強しなさい!
しゅん
つたく…お兄ちゃんは東大へ入ったのに、あなたは高校へも行かないつもり?
オレ、英語にがてだから……今から勉強しても遅いだろうし…困ったなァー
そうだ!兄キに相談してみよう!!
兄キィ!受験に間に合う英語の勉強のコツって知らない?
受験はやっぱりテクニックさ!高校受験はスーパー暗記法でバッチリ!
have to～
hear from～
instead of～
be able to～
look for～
な～るほど～
スーパー暗記法
成績は急上昇!
えっ!?どうして急に英語の成績あがったの!?
ステキ!私にも英語教えて!
へっこんなの簡単さ……ナンチャッテ……
うへ～もてる～
そして…夢だった海城高校へ
合格!!

志望校に逆転合格!

僕は、このスーパー暗記法による受験必勝法でウカッたのも同然です。もともと英語が苦手でした。でも、これをやって3か月で英語の偏差値が17も上がりました。おかげで、あきらめていた志望校に逆転合格できました。

超短時間で主要5科目丸暗記!試験中、問題を見れば答が自然にわいてくる。だから中間期末もバッチリ!!

次はあなたの体験が… 先輩からのメッセージ!!

世界史を克服して東大合格!

塙 いづみ
東大文III・上智文学部 慶応商学部・早大一文
(桜蔭学園卒)

お陰様で今春、東大文IIIに合格しました。夏休みから日本史、10月から世界史を始め、世界史などは11月最後の模試まで偏差値50を超えなかった私が何とか新テスト(世界史で受験)、東大二次に間に合ったのは暗記法のお陰です。

偏差値アップにすごい威力!

山岡 信一郎
慶応大学経済学部
(戸山高卒)

義塾の看板学部に入れて、こんなウレシイ事はありません。受験勉強で最も要求される点は、①わずかの時間に②多くの事柄を覚えられるか、です。その方法を教えてくれたのが、暗記法でした。こいつだけは、チョット、すごいな。

苦手な暗記が得意に!

西方 裕暢
日大生産工学部
(日大鶴ヶ丘高卒)

勉強の大きらいだった僕がスーパー暗記法に出会ったのを機会に、苦手な暗記ものがおそろしいほど得意になり、机に坐る時間が楽しくなりました。おかげ様で、好きな理科系の学部に入学できて、感激を味わっています。

暗記法でたちまち学年トップクラス!

斎藤 均
福島高校
(梁川中卒)

クラブ活動に熱中し、本格的な勉強を始めたのは、中三の十月中旬ぐらいでした。成績も三五三人中、いつも百番台。イチかバチか、暗記法をとり入れ一日一時間以上勉強したら最後の模試で八番に。受験もラクラク突破しました。

全科目が得意になった!

杉浦 真由美
旭川北高校
(神楽中卒)

私は読書が好きなせいか、国語の成績には自信がありましたが、英語が苦手で、英単語や構文など全く覚えられず、困っていました。スーパー暗記法を偶然知ってから苦手科目がどんどん分り、国語もよりできるようになりました。

合理的に膨大な量をこなす!

榊 芳輝
一橋大学商学部
(高松高卒)

受験勉強は何かのヒントで急に成績が上がるものです。僕の場合は「スーパー暗記法」でした。模試でも一度も合格圏に入ったことのない僕がたった一ヶ月あまりで本番に臨めたのは、実に合理的に膨大な量をこなせたからです。

Xak [サーク]

©1989 MICRO CABIN

SERIES.

結束の勇者達、今、超越の力を導かん。

~Xak Precious Package~

The Tower of Gazzel

—ガゼルの塔—

MSX2 MSX2+ MSX turbo R 3.5"2DD (要VRAM128K) MSX MUSIC 対応FM音源 S-RAM 対応 ¥7,800(税別) 好評発売中!!

~Xak Precious Package~

The Tower of Gazzel

—ガゼルの塔—

FRAY

●MSX2、2+ ●MSX turbo R ¥7,800(税別) 好評発売中!!

Xak [サーク]

The Art of Visual Stage

●PC-98 ●PC-88SR ●MSX2、2+ ●X68000

¥8,800(税別) 好評発売中!!

●PC-98/88VA ●PC-88SR ●MSX2、2+、MSX turbo R

¥8,800(税別) 好評発売中!!

サイバーパンク・超伝奇RPG

ILLUSION CITY 幻影都市

©1991 MICRO CABIN CORP

目覚めよ。——科学が創る影なる都。——

ILLUSTRATION by YUKIO KITTA/CHARACTER DESIGN by 百鬼丸

禍々しき気に満ちた近未来都市、香港。狂気と悪しき欲望とが渦巻くこの都市(まち)を、いま一人の男が駆け抜ける。失われた己の過去を求めて、迫り来る危険に自ら身を投じる男、対魔掃討者(ダイバー)"天人"は、人民警察(アウターポリス)の対魔特別攻撃班(デモンバスター)に属する女、"美紅"と共に、その実体さえ知れぬ巨大な悪に対し、渾身の気を込めて愛用の銃(ブラスター)を放つ。果てしなく続く戦いの日々は、いつしか眠ることさえ忘れさせてしまった……。

サイバーパンク!! 超伝奇RPG「幻影都市」好評発売中!! ¥9,800(税別)

- MSX turbo R専用 FS-A1ST/FS-A1GT S-RAM対応 MIDI MSX-MIDI対応
- PC-98VM、UVシリーズ/EPSON PCシリーズ/PC-88VA対応 MIDI対応

■8等身キャラクタ採用■キャラクタ演出革命!!■ジョイパット&マウスオペレーション可能
■VRシステム Ver.2.5搭載■MIDI対応

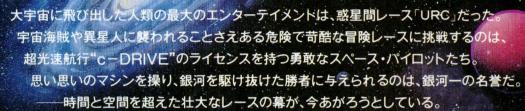
(オリジナルCD '92年3月25日発売予定!!)

マイクロキャビン®

株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482
最新ソフト インフォメーションダイヤル/☎0593(53)3611

'92 1/1発売
VHS TKVO-60305
βII TKUO-60306
税込￥12,800 税抜￥12,427
LD '92 1/25発売
LD TKLO-50058
税込￥9,800 税抜￥9,515
ただいま
絶賛発売中
先着3万名様に
特製「おもひでフォトスタンド」を
プレゼント！
'91年超ヒット劇場用アニメーション
おもひでぽろぽろ
「魔女の宅急便」の
宮崎 駿プロデュース
「火垂るの墓」の
高畑 勲監督作品
●発売元／徳間書店
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
●販売元／徳間コミュニケーションズ
☎03(3591)9163
©岡本螢・刀根夕子・TNHG/1991

パソコン通信によるネットワーク・シミュレーションゲーム

“c-DRIVE”誕生!!

仲間と競う、仲間と出会う。興奮の惑星間レース!
c-DRIVEからネットワークゲームの時代がやってきた。

大宇宙を舞台に全国の仲間が参加、競う大規模ネットワークゲームがc-DRIVE。自由な会話が弾むネットワークゲームでは、プレイヤーは未来宇宙のパイロットとして冒険レースを楽しみながら、仲間とのコミュニケーションの輪を広げていくことができます。

- 小惑星群、ガス惑星、異星人襲来、磁場星域など毎月変わる難関コース。
- アイテム・コースは「プログラムダウンロードシステム」で、細かな設定を楽しめる。
- 自分のキャラやマシンのCGを登録できる「ダウンロードコーナー」
- プレイヤーの声やレース詳細情報が満載のオンラインマガジン「URC official press」
- レースダイジェスト「c-DRIVEインフォメーション」でリアルタイムなレース状況を読んで、次なる作戦を。

※c-DRIVEでは、パソコン通信ネットワークを使ってあなたのつくったマシンとコースをホストコンピュータに登録。コンピュータによってシミュレートされたレース結果は、全参加者の情報とともにストーリーとなり、ネットワークを通じてあなたのもとへ。アクセスポイントは、全国にご用意しています。

月々1,500円の固定料金。
参加手続きも簡単です。
今なら専用モデムもプレゼント。

参加時には、月額使用料1,500円の2ヶ月分(3,000円)と登録料3,000円を支払うのみ。何回使用されても追加料金はいりませんので、安心してお楽しみください。今なら、THE LINKS専用モデムもプレゼントします。
従来のネットワークサービスへの入会は、別途入会手続きが必要です。

c-DRIVEの資料請求・入会申し込みは…

右下の資料請求券をハガキに貼り、住所・氏名・年齢・職業を明記の上、下記の住所まで送ってください。

〒604 京都市中京区烏丸通御池下ル
リクルートビル8F
☎0120-251-063(フリーダイヤル)
日本テレネット㈱ リンクス会員課

c-DRIVE

NETWORK SPACE RACE SIMULATION GAME

c-DRIVE主要販売店/ロケット3号店・ラオックスコンピュータ館(東京)、栄電社テクノ名古屋、J&Pテクノランド(大阪)、タニヤマ無線本店(京都)、ダイイチ広島パソコンCity

資料請求券
M-FAN
2

情報おもちゃ箱

F ファン
F ファン
B ボックス

もうA1GTは買っただろうか。MIDIやMSXViewを楽しんでもらえただろうか。MSXはどんどんこんなパソコンになってくれたら、と思う姿に近づいている。我々も負けてはいられない。

EVENT

A1GT電遊フェスティバル

いつもより寒めの冬で、かぜなどひいている人も多いと思うが、今回のフェスティバルはまるでそんなことを感じさせない熱気にあふれたイベントだった。『幻影都市』のMIDIもすてきだったし、『MSXView』の講座でひさびさに勉強しちゃったし、リバーヒルソフトの『ブライ』では元気が出ちゃったし、とにかくいろいろだった。なによりA1GTのすごさを体験できたのはよかった。大阪と東京で行われたA1GTの講習会もいろんなことを知ることができて有意義だったと思う。MSXを買ってもそのまま十分にいかさないうちに、なんだかやらなくなりがちだっただけに、教えてもらうというのは得した気分だ。そして、Mファンのディスクに毎月収録している『MSXView』のアプリケーションなどを活用できれば、MSXを持っててよかった、となるわけだ。

で、今月は3会場の報告をしておく。

●広島

ここは会場が狭いのだけど、人の多さは他をしのぐ

●大阪

マイクロキャビンから伊藤さん2人でゴーゴー！

●仙台

ちょっぴり寒い仙台。でもここはいつも熱心なのだ

BOOK

光栄の本4冊

①織田信長・危機から野望へ／シブサワ・コウ監修／定価1480円。信長の危機を乗り切る管理能力の秘密に迫る。
②超・三國志(上・中・下巻)／今戸栄一／定価各1500円。孔明、関羽が死なずにいたら、を小説にした本。
③爆笑三國志／シブサワ・コウ編／定価1000円。イラスト入りのバラエティ。三国志フリークのおもちゃ箱。
④三國志・孔明伝／とんぼはうす作／シブサワ・コウ企画／980円。孔明の活躍を描いたコミック。

信長の人材や策謀、強運などを探る。彼の危機管理能力から学べるものがあるはず

もしも孔明や関羽が死なずに漢王朝を再興することができたら、を小説にした本

三国志のクイズや、独断と偏見で選ぶキャラクタ・ランキングやイラスト満載の本

広大な中国を舞台に、孔明が活躍するさまを描いたコミック。ゲームがより楽しくなる

PRESENT

さあ応募しなさい

①桃太郎電書IIのオリジナル・テレカ……5名さま(提供／ファンハウス)
先月GM&Vのコーナーで紹介したCDの発売を記念したもの。
②サウンド・カタログVol.3＋ゴエモンの下敷き……8名様(提供／キングレコード)
コナミのCDのダイジェスト。非売品のシングルCDと下敷きのセット。
③機甲界ガリアンのプラモデル……3名様(提供／タカラ)
すでに昨年の12月25日に発売になった幻の名作『機甲界ガリアン』のLD全集(7枚組)におまけでついてくるプラモ。ちなみにLDは税込4万3000円の豪華版。

桃太郎のテレカ♡

ダイジェスト盤

下敷きはCDといっしょ

ガリアンのアゾルバ

応募方法

官製ハガキに右下の応募券をはり、①ほしいプレゼント番号と名前、②住所(〒も)・氏名・年令・電話番号、③今月号のFFBでおもしろかったもの、④なにかおもしろいこと、以上を明記のうえ、〒105東京都港区新橋4-10-7TIM「MSX・FANのFFBさあ応募しなさい」係まで。しめ切りは1月31日必着。発表は3月7日発売予定の本誌で。

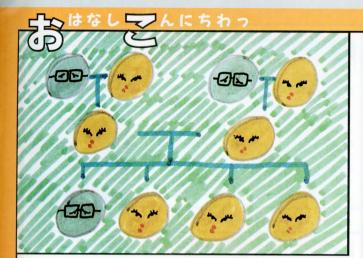
プレゼント係より

1月情報号当選者発表ぶんまでの「さあ応募しなさい」「アンケートプレゼント」のうち「エアホッケー」「シューティングコレクション」をのぞいて発送を終了しました。なお追田秀和さん、村岡昇治さんは転居先不明でプレゼントが戻っています。ご連絡を。また採用されたのにテレカが届かないなどご不明な点がありましたら、住所・氏名・電話番号を明記のうえ、何月号の何のページ発表の何の件かを書きそえてハガキでプレゼント係までご連絡ください。

応募券 FFB②

アンケートハガキより

●今月もナース／AISTを買って1年もたってないというのに、A1GTが出るなんてあんまりよ。長年MSX2でがまんしてやっとターボちゃんを買ったのに。こんなことならもう1年がまんすればよかった。ぐすん……アークスIIをMSX化できるようにしてください／ お願いします。(岡山・大浦恵美)⇒こういう内容のハガキは多いのですが、なぜかナースということでおはこんデスクが採用したそうでしたので。(バ)

おはなしこんにちわっ

●バブルがはじけて花沢さん一家の行く末も気になる今日この頃です。
（千葉県・伊藤佳宏）

誰がどういおうと社長令嬢の花沢さんだな。かつおの逆玉もはじけたが、どうなっても生きてゆける世渡りじょうずのかつおだ。ついてゆきたい。

●秋が深まり食物がおいしい季節になりました。先日、主人が山芋掘りに出かけ、少しですが家族で食べられるほど持ちかえりました。とろろ汁でいただき、秋の味覚を楽しみました。
（静岡・杉山君代）

幸せ家族天国ですね。あて先を確認しましたがやはりここでした。なぜだ。

●幸せってなんですか？（宮城・バカ）

秋の味覚をとろろ汁でいただくことでしょうか。

●それにつけても「おはこん」はおもしろいですね。「アルゴリ」なんてやめて、おはこんのページを増やしちゃいましょうよ。大阪の澤田くん、まだまだ甘い！　私なら3千円になったって買うぞ。おはこんバンザーイ！
（兵庫・小塩貴光）

そんなことはわたしでなく編集長にいってくれ。仕事くださいよ。

●名古屋はよいところです。小学校の給食にエビフライ、きしめん、ういろうという冗談のような献立があります。
（愛知・井上博登）

冗談のような食べ物といえば、某大正大学の成道会という催しものの案内に、「スジャータのご供養にちなんで〝乳がゆ〟のご接待をいたします」と書いてあった。うけてみたし。

●父は電気屋でマッキントッシュを買った。店員はターボRをすすめたのに……。　（千葉・山中正樹）

姉に「風邪をひいたのでメロンが食べたい」とおねだりしたら、〝マスクメロンパン〟というのを買ってきた。あれって冗談だったのかなあ……。

●いまどきクーラーもないような家庭がなぜ猫にはうな重を与えるのだ。答えろサザエ。（奈良・1、2の大四郎）

せめてかつおとワカメの部屋を別々にしてからにしてもらいたいものだ。

●どこだかのサッカー少年がテレビでブラジルかどっかに留学するというのをやっていたが、留学なんかすると、自己紹介で書いてあった「好きな食べ物・ドラえもんヨーグルト」が食べられなくなるがいいのか。
（奈良・1、2の大四郎）

それはおおいに悩みそうなことだ。杉山一家に秋の味覚と韓国で焼き肉のどちらがいいか相談してみよう。

●うそついたらはりせんぼんの一ますの「はりせんぼん」とは、針千本ですか、〝はりせんぼん〟という魚ですか。
（新潟県・浅田靖）

●公的資格のなかに「ダンボール組立3級」「ハム・ソーセージ詰込2級」「光学レンズ研磨技術2級」というのを発見しました。ダンボールは競争率が高いそうですよ。　（兵庫・山岡洋二郎）

資格魔とかいって一生使わないような資格をとってるやつが多いが、とってるうちに一生が終わりそうだ。

●ウォーリーをさがせを作った人は、よっぽどヒマだったのだろう。
（大阪・よしむソフト）

いちど堪能したらいらなくなるようなものがなんで流行るんだ。それに便乗する武田鉄也はもっとイヤだが。

●私は14歳の私立中学生です。このままいい大学に入って一流企業に入ってかわいい妻と明るい家庭を持ってそして明るく楽しい老後生活をしておわるのでしょうか？　アドル・クリスティンのように生きたい。
（和歌山・大野傑）

浪人してダンサーになっておもしろい顔の妻とかわいくない子どもと暗い家庭を持って秋の味覚にあたって老後も失うかもしれない。ではまた来月。
（バボ改めかとうれいこ）

イラスト講座

	朝	昼	夜	降水確率(%)（朝6〜12時 昼12〜18時 夜18〜24時）
福岡	0	0	0	北後西の風晴
北九州	0	0	0	北後西の風晴
山口	0	0	0	北後西の風晴空気乾く
大分	0	0	0	北後西の風晴
佐賀	0	0	0	北後西の風晴
長崎	0	0	0	北西後西の風晴空気乾く
熊本	0	0	0	北東の風晴空気乾く
宮崎	0	0	0	北後北東の風晴昼から時々曇
鹿児島	0	0	0	北東の風晴昼過ぎから時々曇
那覇	0	0	0	北東の風晴
松江	0	0	0	西後南西の風晴時々曇
広島	0	0	0	晴時々曇
大阪	0	0	0	晴時々曇
名古屋	0	0	0	晴時々曇

高
東京
札幌

↑オセロで白が圧勝した の図
（1991年 11月2日の朝日新聞より）

設を、と主張している。
は、政策秘書という回答が出た
いがある。答申を受けた各党協
、名前だけの政策秘書を置いて
でと変わらない選挙活動秘書の
ことになったりしては、答申が
ことにはならない。
えば、選挙運動、陳情処理、政
て、よく批判
倫理確立のろ
しておくのは当
近親者の採用
会がこの三月
の公設秘書のろ
だったという。
している米国

←新聞は読み終えたら、コラムスをしよう。

別に新聞じゃなくても雑紙でも教科書でもかまわないのだが、3つ並んで文字が消え、そして1段おちて連鎖反応がおこることまで考えるやつはすごいと思う。

◆山口・MEICHA⇩一瞬ここが『MSX・FAN』ではなくて『宝島』かと思ってしまったぞ。新聞を見て、独自の切り口で考察するってだいじだ。食料が配給制になろうと、テトリスを生んだソ連ってすごい国だよね（ノミヤマ）

◆大阪・JIPAND2（15歳）⇩季節はずれの、しかもたいしたヒネリがあるわけではないネタだが、実写のコマーシャルにでもしてみたら案外かわいいかもしれない。キンチョーかどっかに売りこんでみたら（ノミヤマ）

超激烈大だっ（ by（恐怖のあぶらあげ）

今日、中学生が誤って川におちて死にました。
うむ、
想像中
ごめんなさーい
ドバッ
完
まじにこう思った私。(注)*実話

◆東京・恐怖のあぶらあげ（14歳）⇩ほんとうに14歳か。中学生だと思うと、日本の未来を憂えてしまうぞ。あまりにもへたくそな絵で「実話」だというのも納得してしまうが、味はある。もっと修行しなさい（ノミヤマ）

おもしろい話はおはこんへ

【募集内容】「おはこん」ではつねに次のような投稿を待っています。しめ切りなし。①街で、学校で、会社で、自宅で、テレビのなかで……偶然見つけた「おもしろいこと」。国籍・性別・ジャンル問わず。⇩「バボ」係まで。②美しい絵から、気絶するほど難解なコママンガまで、胸を打ち頭を破裂させるハガキアート。⇩「ノミヤマ」係まで。③新作、古典を問わず、イラストによる各種遊び技講座⇩「イラスト講座」係まで。④不思議な悩みは⇩「バボの人生相談」係まで。【特典】①④はとくに功績のあったハガキに、②③は採用者全員にMファン特製テレカをさしあげます。※住所は「さあ応募しなさい」とおなじ。

アンケートハガキより

●よーん／やっほーっ！　12月号で「病院の……」で載ったものですが、やっとやっと退院しましたよーん！　テレカがまだ来てないから看護婦のおねえちゃんには電話できませんでしたが、家からかけてやろうかしら。ちなみにぼくの名前は「達」と書いて「とおる」と読むんですよーん。（香川・横井達）⇨退院したかと思ったらさっそく〝よーん〟とはなにごとだ。もう一度病院に入れてやりたし。（バ）

正月気分もぬけて、バレンタインが気になる季節となった。チョコレートの甘い味を思うのもいいが、グッとシブメにGMの存在意義など考えてみるのも悪くない。今月も秀作満載だ。評：高田陽

12/18 PSYCHIC DETECTIVE SERIES THE BEST

メーカー	東芝EMI
媒体	CD
品番	TOCT-6381
価格	2500円(税込)
備考	

FM TOWNSの人気ソフト「PSYCHIC DETECTIVE SERIES」(データウエスト)5作品のベスト・セレクション盤。全15曲のうち5曲が、有名アーティストたちによるシンセサイザ・アレンジとなっている。アレンジャーは、CHICO HIGE&THE UNITのGO氏、ヒカシューの坂出雅海氏、幅広い作曲・編曲活動をこなす大森俊之氏など。期せずして3人ともハウスを選択し、それぞれが驚いたというエピソードが伝えられている。しっとり落ち着いていて、おとなのふんいきがあるアルバムだ。

12/18 ブライ「八玉の勇士伝説」／今給黎博美

メーカー	東芝EMI
媒体	CD
品番	TOCT-6382
価格	2500円(税込)
備考	

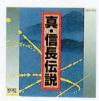
昨年8月発売の、PCエンジンCD-ROM²版RPG「八玉の勇士伝説」のフルアレンジ・アルバム。オリジナルで、1つの曲が短いと欲求不満を感じていた人にはうれしい作品だ。アレンジは、オリジナルの作曲者である今給黎博美氏みずからが担当。同氏は、あのクリスタルキングの元キーボーディストとして知られる。「ロック至上主義」ともとれる確固としたジャンル設定は見事。ここのところのハウス・ブームに少々疲れていた私にとっては、オアシスのようなアルバムとなった。ヘビメタではなく、ハードロックの時代がよみがえる！

12/21 真・信長伝説

メーカー	光栄
媒体	CD
品番	KECH-1021
価格	2900円(税込)
備考	

発売中のCD『信長の野望』シリーズ3タイトルのなかから、20曲をピックアップして収録したアルバム。そう聞くとタダのベスト盤という感じだが、一口にそうともいえない。じつは、曲の順番が「永禄三年五月・尾張国田楽狭間」から「天正十年六月・山城国本能寺」というように、信長の半生を年代的に追うような構成になっているのだ。これは非常におもしろい付加価値だと思う。もちろん、音楽は菅野よう子氏によるもの。壮快で空間の広がりを感じさせるサウンドは、聴きなれてはいるが、いつも新鮮な気分にさせてくれる。

2/中 三國志Ⅲ

メーカー	光栄
媒体	CD
品番	KECH-1022
価格	2900円(税込)
備考	

MSXの移植が待たれる歴史シミュレーション『三國志Ⅲ』の光栄サウンドウェア。今回も前作で好評を博したカシオペアのキーボーディスト、向谷実氏がコンポーザー兼プロデューサーとなり、その才能を披露してくれている。全体的に、前作『三國志Ⅱ』よりも向谷氏の趣味に走ったとうい感じを受けた。Ⅱは中国という場所設定を終始念頭に置き、エスニックなサウンドを心がけたという印象が残っている。しかし、このⅢでは、曲の下地となるフュージョンがより前面に出ていて、無国籍風のものが数多いのだ。和食とコーヒーではないが、ゲーム画面とシンクロしても案外合うのかもしれない。こういう試みには大賛成！

12/21 ゼクセクス

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-7508
価格	2800円(税込)
備考	

人気最高潮の『ゼクセクス』のアルバム化。オリジナル29曲にくわえ、音声合成を未使用のものまで完全収録。アレンジも4曲追加した。全体的に、シューティングにありがちなノリ優先のサウンド。アルバムでは映像がないぶん、メロディの弱さがきわだってしまったという印象だ。アレンジ曲には、比較的メロディのしっかりしたものが選ばれたが、これも今ひとつ耳に残る感じがしない。コナミっぽさという点では、バッチリなのだが……。ただ、おまけ収録された「イレーネ姫の自己紹介」は笑えた。イレーネがはにかみながら自己紹介をするのだが、これは聴いているほうが恥ずかしい。イレーネの声はナウシカの島本須美さん。

1/21 メタルブラック

メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCB-00078
価格	3000円(税込)
備考	ステッカー付

タイトーの最新シューティング『メタルブラック』のオリジナルCG集。ゲーム自体は、同じ横スクロールの『ゼクセクス』にかなり押されているようだが、出来という点では互角といってもよい作品だ。で、気になるサウンドだが、ちょっとプログレっぽい印象。全体を通じて前衛的な味つけがなされていて、それによって不気味さが演出されているという感じ。不気味さもいろいろで、あからさまに不気味なものと、静かで美しすぎるので不気味というものと2タイプあった。ゲームの設定上、明るく楽しい曲が入りこまないのはわかっているけれど、なんとなく滅入ってしまった。ゲーム・プレイ中は、そんなことないんだけど……。

1/21 高橋名人の大冒険島

メーカー	アルファレコード
媒体	CD
品番	ALCA-242
価格	2000円(税込)
備考	

スーパーファミコン版アクション『高橋名人の大冒険島』のオリジナル・サントラ。タイトルからは想像つかないのだが、古代祐三氏が音楽を担当している。コミカル・アクションということでラテン・ミュージックがベースかなと思っていたのだが、なんと古代氏が選んだのはハウス。メガドライブ版格闘アクション『ベアナックル』で「ハウスもいけるぞ！」というところを見せたばかりの古代氏だが、まさか今回もハウスでいくとは思ってもみなかった。はたして画面といっしょにして、しっくりいくのだろうか。それだけが気がかりだが、音楽単体としてはメロディを気づかう古代サウンド健在という感じでよかった。

●菅原／おひさしぶりです。いつのまにか付録にディスクがついたようですね。ギターの練習や勉強のあいまにこのコーナーを読んだりしていましたが、いちばん驚いたのは野辺さんが既婚だったということ。アニメイトの常連でおたくのあいだで女王様気取りしてるような人だとばかり思ってました。ところでこんなディスクに980円も出せるか。MSXViewだのターボRだの俺には関係ない。(東京・菅原竜治)⇒そ、そうだったのか……。(バ)

1/21 アルティメット・コレクション「ゼクセクス」

昨年10月のAMショーで話題をひとりじめにした究極のシューティング『ゼクセクス』(コナミ)の攻略ビデオ。1周目は、ノーミス、ノーカットで収録。2周目もクリアまで完全収録した。『ゼクセクス』は、あの『グラディウスII』のスタッフが作り上げた横スクロール・シューティング。そのウリは、なんといっても美しいグラフィック。激ムズのゲームをのんびり観戦するのも悪くない。

メーカー	キングレコード
媒体	ビデオ
品番	KIVE-15
価格	6500円(税込)
備考	65分カラーHi-Fi ステレオ

1/21 ストリートファイターII ～場外乱闘編～

メーカー	ポニーキャニオン
媒体	LD
品番	PCCB-00077
価格	2500円(税込)
備考	

『ファイナルファイト』からのアクション・ブームの火を、さらに大きく燃やした『ストリートファイターII』のLD(ビデオは発売中)。攻略というより、ゲームの雰囲気を家に持ち帰りたいというマニアのために作られたような作品だ。LDはまず、12人のキャラクタ紹介から始まる。それから、「必殺奥技篇」と名づけられたコーナーで、各キャラクタの必殺技の披露。後半30分は、ゲーメストのプレイヤーたちによる「激闘篇」。各キャラの必殺技が激突する、白熱の試合を収録している。パワフルでありながら、どこかコミカルな魅力が凝縮されている作品だ。さあ、みなさんごいっしょに「はど～けん！ はど～けん！」。

1/21 アルティメット・コレクション「出たな!! ツインビー」

ロングランのアーケード・シューティング『出たな!! ツインビー』の攻略ビデオ。1周目は2人同時プレイ、2周目は1人プレイを、それぞれ完全収録した。見どころは、2周目の敵の打ち返し弾を「しっぽバリア」を駆使してよけていくスーパー・テクニックとのこと。発売時期としてはちょっと遅いが、ゲームの人気は全然おとろえていない。このビデオで一気にエンディングを迎えよう。

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KIVE-16
価格	6000円(税込)
備考	60分カラーHi-Fi ステレオ

おっかけ試聴 スペシャルBOX&千両箱

先月号で試聴が間に合わなかったキングの年末話題作2本を、おっかけ試聴してみた。

■ファルコム・スペシャルBOX'92

今年のスペシャルBOXは、「①ボーカル」「②スーパーアレンジ」「③交響詩～WANDERERS FROM Ys」の3枚組。①で歌声を披露したのは、女性ボーカリスト3人(全5曲)。うち1曲が、話題の今井優子さんによるもの。しっとりとした声質は、耳に心地よい。②は、スーパーファミコンへの移植決定で注目の、「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」から6曲をピックアップしてアレンジ。キーボードが先導するタイプのサウンドで、音使いも全体的に軽め。③は、シンセサイザのみで奏でられたシンフォニック・サウンド。やはり、生オーケストラに比べて音の深みがなく、機械的な感じは否めない。しかし、シンセだと最初からわりきっていれば十分楽しめる。

■コナミ・オールスターズ千両箱～平成四年版～

千両箱のほうも、「①コナミ矩形波倶楽部ライブin東京」「②アレンジ」「③コナミ・ゲーム・サウンド・ヒストリー1986～87」と3枚組。①は、ライブで12曲収録。曲中の観客の手拍子はほとんど気にならず、音もクリアでスタジオ録音と大差ない。②は、全6曲中3曲がMSXのゲームというウレシイ1枚(グラ2+マンボウ+ソリスネ)。サウンドは基本的にフュージョンだが、音の選び方がおもしろい。③は、『沙羅曼蛇』『A-JAX』を含む、1986～87年の17作品をオリジナルで収録。考えてみると、5年もまえの作品ということになる。曲うんぬんというより、懐かしさが先に立つ。

↑ファルコム・スペシャルBOX'92。CD7000円。KICA-9009～9011

↑コナミ・オールスターズ千両箱～平成四年版～。CD6300円。KICA-1053～55

各社新譜情報

★ポニーキャニオン

<2月21日>……●(仮)サイトロン・ビデオゲーム・ミュージック年鑑1991⇒月刊ゲーメストの読者投票によって選ばれた昨年の人気ゲーム5タイトルを、アレンジとオリジナルでオムニバス収録。『コットン』『ストリートファイターII』『デスブレイド』など。詳細未定。●サイトロン1500名盤シリーズ『アウトラン』⇒名作ドライビング・ゲーム『アウトラン』のアレンジとオリジナル。CD1500円。

★ポリスター

<1月25日>……●マージャンクエスト(ビデオ&LD)⇒人気麻雀アーケードのビデオ化。完全収録なので、鑑賞としてたっぷり楽しめそう。ビデオ、LDとも43分3800円。

<2月25日>……●クミコ、シィル、舞子の??ワールド～アリスソフト美少女大集合～⇒アリスソフトの美少女キャラ、クミコ、シィル、舞子の歌ありドラマありのイメージ・アルバム。それぞれのソロ3曲と、全員で歌う1曲を収録。CD2800円。

<4月頃>……●(仮)スーパーリアル麻雀PⅣ⇒新キャラ、ナナ、カオリ、ユウによるドラマと歌でつづるイメージ・アルバム。CD2800円。

★東芝EMI

<3月頃>……●(仮)任天堂スーパーファミコン・ゲームミュージック・セレクションVol.1⇒『スーパーマリオワールド』『F-ZERO』『シム・シティー』『パイロット・ウイングス』『ゼルダの伝説～神々のトライフォース～』の全8曲のアレンジとオリジナル。アレンジは「S.C.I」でおなじみ、ゴダイゴの元ギタリスト浅野孝巳氏。CD2800円。

★キングレコード

<2月21日>……●ファルコムNANBAコレクション⇒現曲+新録3曲。

<3月21日>……●交響詩ドラゴンスレイヤー英雄伝説⇒交響曲バージョン。

★光栄

<1月25日>……●光栄オリジナルBGM集VOL.5⇒『スーパー三国志』『スーパー信長の野望～武将風雲録～』などを収録したオリジナル・サントラ盤。CD2500円。

<2月25日>……●太閤立志伝⇒豊臣秀吉の生涯を描くゲームのアルバム化。詳細未定。

★徳間ジャパン

<3月25日>……●F-ZERO⇒任天堂のスーファミ版レースゲームのフルアレンジCD。ロスアンゼルス録音。

★ビクター音楽産業

<1月21日>……●スーパー・ダンジョン・マスター⇒スーファミ版『ダンジョン・マスター』のCD+G。代表曲10曲をピックアップし、デジタル楽器を駆使してアレンジ。作曲は、多和田吏氏と橋本彦士氏。グラフィックは10曲すべてに入る。CD+G3000円。

<3月21日>……●ナムコ・ゲーム・サウンド・エクスプレスVOL.5⇒ナムコのアーケード作品のアルバム化。まだ収録ゲームは未定。CD1500円。

★NECアベニュー

<2月1日>……●天外魔境II卍MARU⇒久石譲氏も音楽を提供したPCエンジン・CD-ROM²ゲームのオリジナルGM集。CD3000円。

<3月21日>……●アリスソフト・ベスト・リミックス⇒アリスソフト作品のフルアルバム。詳細未定。

<4月以降>……●(仮)サイレント・メビウス⇒パソコン版のオリジナル・サウンドトラック。詳細未定。●(仮)エルフキャラクターズII⇒Iにおさめられてた作品以降のものを収録したビデオ&LD。詳細未定。●ポニーテール・ベストキャラクターズ⇒ポニーテール作品を集めたビデオ&LD。詳細未定。●ドラゴンナイトIII⇒エルフの美少女ソフトの定番シリーズ第3弾。PC98を音源とするオリジナルサントラ。詳細未定。

テ アンケートハガキより

●ふところ／付録ディスクがついてからプログラムのおそいぼくはとても助かっていますが、ふところは寒くなりました。ふところが寒くて風邪をひきそうですが、ボークはさびしい受験生～♪ 風邪はひけないのであります。ではでは編集部のみなさん、風邪には気をつけてください。(岡山・宮岡慎太郎)
⇒なにかと話題の付録ディスクだが、そりゃあいくらわたしだって980円なら買わない。だって、ただでもらえるもん。(バ)

→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

パソ通アートの第2弾は音楽に焦点をあてて特集するのだ。ネットワーカーたちはパソ通を使って、音楽とどんなふうに接しているのだろうか。パソ通は音が出ないのに……。

パソ通と音楽の微妙な関係

パソ通と音楽の関わり方には右のイラストに示したような4種類があるようだ。

①ボードで音楽について語り合う 音楽の好きな人たちが集まって、音楽に関するさまざまな話をしている。

②音楽ツールをアップロード、ダウンロードする 付録ディスクに入っているようなフリーウェアを作った人と使ってみた人の意見交換のボードも用意されている(下の本文参照)。

③オリジナルの音楽データをアップロード、ダウンロードする 自分の作曲した音楽データをアップしてみんなに聴いてもらったり、他人が作曲したものをダウンして聴いたりする。

④既存の曲の音楽データをアップロード、ダウンロードする CDで発売されているものはもちろん、映画やテレビなどで流れている曲には音楽著作権がある。使用する場合にはJASRAC(日本音楽著作権協会)などに使用料を払う。大手ネットでは「音楽著作権に関する実験」と称して既存曲がどのようにダウンされているのか調べている。この結果を元に料金徴収などについて、検討していくそうだ。

〔音楽との4つの基本的な関わり方〕

①ボードで音楽について語り合う

②音楽ツールをアップロード、ダウンロードする

③オリジナルの音楽データをアップロード、ダウンロードする

④既存の曲の音楽データをアップロード、ダウンロードする

PDSサロン

ログイン日時:11月21日曇り
アクセスしたネット:アスキーネットMSX

ネットでの音楽への関わり方は上でいったように4つほどあるのだが、このうち②についてもうすこし見てみようと思う。

今月号のディスクに収録されているフリーウェア「OPXplayer」の作者と使用者とが、意見交換しているボードからピックアップしてみたのだ。使い方からバグ情報までいろいろな話題が飛び交っているぞ。

```
[ INDEX ] PDS salon (pds.salon)  5:54pm 11/21/91
Date___No_Creator_Res_Title_______________
 8/10 258 msx00220  9 XGIF.COM: GIF decoder
 8/13 259 msx03421 33 ＬＺＣＯＭ 感想ノート
 8/13 260 msx03858 16 音楽の取り扱いについて情報を
 8/24 261 msx03672  9 ｉｓｈｆｉｌｅの解凍について
 8/30 262 msx03858108 ＭＵＳＩＣ－ＰＤＳ ＶＯＬ．Ｖ
 9/ 9 263 msx05294 19 こういうプログラムがｐｏｏｌに登録できました。(PDS#1188)
10/10 265 msx01508  8 Stream EDitor sed
10/18 266 msx01508 23 mabTerm ver.2.00 #3
10/21 267 msx05294  8 ＦＡＳＴＣＯＰＹ暫定版(pool pds 1212)
10/29 268 msx05674 35 最強のファイルユーティリティ・［ＡＥＧ］のノート
11/ 1 269 msx05048 17 ☆_-AMUES.C / ＴＳＷ製作ﾉｰﾄ Vol.3
11/ 2 270 msx03844 22 突然ですが
11/ 6 271 msx05523 12 ＢＬＳとＧＰＥＤの感想ノート
11/ 8 272 msx05115 17 いまさらＳＦＧされどＳＦＧ
11/ 9 273 msx03858  0 MUSIC-PDS VI もっとＭＳＸ－ＭＵＳＩＣ！！
11/17 274 msx05048 34 OPLLdriver(OPXplayer)版 ＭＵＳＩＣ について
11/17>275 msx05674  4 ＺＭＰの使い方
11/20 276 msx02084 10 ｸﾏﾉ ﾍﾈﾃﾞｨｸﾄ
** End **
INDEX>>
Read Basenote > 274
```

```
1:23am 11/17/91 OPLLdriver(OPXplayer)版 ＭＵＳＩＣ について

ＯＰＬＬｄｒｉｖｅｒ (ＯＰＸｐｌａｙｅｒ) を使用した演奏プログラムに関する
意見・要望・感想などなど教えてちょ
```

アスキーネットMSXではこのように利用者がかんたんに会議室(ノートと呼ばれる)を開くことができるというのが大きな特徴だ。ニフティサーブなどの多くのネットでは会議室はシスオペあるいはシグオペ以外は開くことができないのだ。

```
1:24am 11/17/91 OPLLdriver(OPXplayer)版 ＭＵＳＩＣ について

  pool.pds に Ring. さん作のＦＭ音源ドライバ“OPXplayer”と共に、このドライバ専用の演奏データ“炎のたからもの(ルパン三世「カリオストロの城」主題歌)”と、僕のオリジナル音楽集“ＵＧ６”が登録されています。

  いまのところ公開されている演奏データは上記のものだけですが、近いうちにOPLLdriver のフルセット版も公開される予定(だよね?)ですので、ぜひみなさんも自分で演奏プログラムを作って公開してください。

  なお、現在でも junk.test ボードにて OPLLdriver v1.49s 本体のみ(説明書なし)ならば実験公開されてますんで、入手はできますよん。
ゆじ(なんだか広報活動してるなあ～～ ^ ^;)
```

ノートを開いた人が趣旨などを説明して話がはじまる。

◉ちょっとパソQ

ネットにログインしたのですが、「メンテナンス中です」と表示されて入れませんでした。メンテナンスってなんですか?(北海道/大串健一・16歳)☆メンテナンスというのはホストがボードの整理やフリーウェアのチェックを行うために月に1、2度休むこと。だいたい2〜3時間ていどで終わるのだが、この間はアクセスすることができない。メンテナンスのお知らせは日頃から注意しておこう。

2:23am 11/17/91 OPLLdriver(OPXplayer)版 ＭＵＳＩＣ について

ダウンしました。

炎のたからもの　さいこ～！

あと、うるさいやつ（なんだっけ？ＵＧ６にはいってたの）もびっくり！

やー、ディストーションしたギターをＯＰＬＬでさいげんするとわ…

で、ＯＰＸドライバーの演奏用プログラムなんてものをつくりかけている。

まあ、いいや。

もういちど、「すごぉい！」

ぶらすた

ノートを開いた１時間後に使ってみた人の感想がもう、書かれている。

5:03pm 11/17/91 OPLLdriver(OPXplayer)版 ＭＵＳＩＣ について

★　「ＣＲＩＳＩＳ」がなんかとても気にいっちゃった。なんかファルコム系の曲に聴こえたかと思ったら後半はコナミのグラディウスシリーズにもあてはまるよーな感じの曲だなーとも思ってしまった。(^_^;)

ＸＥＮＯＮ

9:40pm 11/17/91 OPLLdriver(OPXplayer)版 ＭＵＳＩＣ について

★　えっとね、他にもこのデータ聴いてみたいという方が２名いましたので HOR-NET というところに OPXP150.LZH と UG6.PMA をＵＰさせてもらいました。

だまってちゃわるいと思って報告ぅ(^_^;)。いかんかった？

ＸＥＮＯＮ

つぎつぎにダウンした人から感想が届く。ほかのネットへも転載されていくのだ。

10:43pm 11/18/91 OPLLdriver(OPXplayer)版 ＭＵＳＩＣ について

ああ、うれしーなー。細部まで気を払って作った甲斐があるってもんです。

ファルコム系ですね。Ｒｉｎｇ．さんにも古代（←でよかったかな？）調っぽいって感想いただいてました。Ｙｓの音楽ならばテープを持ってますんで、多少影響を受けているんだと思います。自分では特に意図したつもりはないんですけど。（普通そんなもんですね^_^）

ちなみに、グラディウスは聴いたことないなぁー。

それから、ご報告ありがとぅ！

ゆじ

ノートを開いた人が１人１人に返事を書いている。

11:55pm 11/19/91 OPLLdriver(OPXplayer)版 ＭＵＳＩＣ について

あれーー　おかしーなー
うまく　音がならないんです
うちのＷＸこわれてしまったのかしら

もう１ど、ＯＰＸＰＬＡＹの方をダウンしてみます
ＰＭＥＸＴで展開したのがいけないのか・・・
_Ｐはじめると　はじめはいいかな？とおもいますが
ドラムがきえて・・バックがきえて・・
２０秒くらいでどんな曲もおわってしまうんです
へんだなー

ふか

12:53am 11/20/91 OPLLdriver(OPXplayer)版 ＭＵＳＩＣ について

うーー　ダウンしなおしたけれど
やっぱりおかしい
同じ症状のひとはいませんか？

ｐｄｓにあるｏｐｘｐｌａｙと
ゆじの２つのプログラムをｉｓｈ，ｐｍｅｘｔ２２２
で展開してｂａｓｉｃにしてｂｌｏａｄ”ｏｐｘｐｌａｙ．ｌｄ”，ｒしたあとｒｕｎ”ｕｇ６．ｂａｓ”やｃａｌｌｍｌｏａｄ
などしてみたんですがどちらも、うまくいきません
音はでるんですけれどね、３０秒くらい変なのが
音データのほうもーいちどアップしてみます
しばらくＷＸほったらかしにしていたら　おかしくなったのかもしれません
機種はＡ１ＷＸ（２＋）　にＨＢＩ－１２００つけた状態です

ふか

はじめてのバグ情報。「ＨＢＩ-1200」というのはソニーのモデムカートリッジだ。

4:19am 11/20/91 OPLLdriver(OPXplayer)版 ＭＵＳＩＣ について

ＨＢＩ－１２００を付けてたら、正しく動きませんよん＞ふか　↑

すなおに、はずしてから演奏させましょう。うんうん。

☆彡spt-hack

どうやらモデムカートリッジをさしているとダメみたい。

7:20pm 11/20/91 OPLLdriver(OPXplayer)版 ＭＵＳＩＣ について

ドライバ内蔵したままｐｍｅｘｔ使ったら暴走しちゃいました．

こういった仕様なのでしょうか

曲は　いいですけどｍｓｘ－ｍｕｓｉｃとどう違うのか
わからん　ゆじさんがすごいってゆうならすごいんだろうな

いまいちわかっていない．

なす

ＦＭ音源の拡張ＢＡＳＩＣとの違いがいまいちわからない人は以下の書きこみを読もう。

8:01am 11/21/91 OPLLdriver(OPXplayer)版 ＭＵＳＩＣ について

MSX-MUSIC と OPLLdriver の違いについて

ＵＧ６の中で、MSX-MUSIC と OPLLdriver の違いが顕著で分かり易いのは５曲目の“聖夜”です。では、ちょっと解説しますね。

メロディ部はまったく同じＭＭＬで２トラックを使用して、周波数ずらしを行って、いかにもＦＭ音源らしい耳障りの良い音色を演出してます。この効果はMSX-MUSICでも出来ないことはないようですが、かなりYコマンドの内部事情に詳しくなければできません。OPLLdriver ではＭＭＬが用意してありますんで、いとも簡単です。

コード部はビブラフォンで始から終わりまで３トラックを占有してます。が、このパートは MSX-MUSIC と何等変わりはありましぇん。

途中で出てくるちょっとボイス風の頻繁にポルタメント（滑らかに音程が移る）するパートは音色＠２４で、これもメロディ部と同様に２トラックで周波数ずらしをさせていてます。このポルタメント効果は MSX-MUSIC では全然出せません。

後半のＰＳＧパートでは内蔵エンベロープ(時間的音量変化) パターンを使用し、トーンを切ってノイズをオンにし、頻繁にノイズ周波数を切り替えています。
エンベロープはMSX-MUSIC でもやってやれないことはないのですが、非常に手間がかかります。ノイズ操作についても同様です。

最後のフェードアウトもあれだけ滑らかにやらせるのを MSX-MUSICでやるのは面倒臭くてとても出来ませんが、OPLLdriver ではコマンドひとつでＯＫです。

あと、全体的に繰り返し命令を多用していますので、プログラミングも比較的楽になってます。テンポも最初から最後まで完璧に安定しています。MSX-MUSIC での演奏は PLAY#2 文１つを処理する単位としているので、そのつなぎめでどうしてもテンポが不安定になってしまうという欠点がありました。あと、演奏は完全なＢＧＭ処理になっているので、演奏とは関係なしにリストを見たりできます。

詳しいことは、近々公開されるであろう OPLLdriver のマニュアルでどーぞ。（かなり親切に解説してありますよん！）

ゆじ

草ネット タウンページ

今回は、東京郊外の山口百恵さんの家があるので有名な国立市と西武ライオンズの本拠地、埼玉県の所沢市で開局している草ネットを２つ紹介しようと思う。ネットを開局、そして運営していくということは、とってもたいへんなこと。それだけに、自分のネットやパソ通について熱く語ってくれるホストさんの思い入れが、取材をしていても、ひしひしと感じられた。ぜひアクセスしてみてほしい。

★マジカルシティネットワーク　シスオペ：シャリオ、なむ、PEKIN

ＭＦＡＮ：特徴をどうぞ。
シャリオ：以前はＢＢＳ国立という名称で運営していました。昨年１１月に今の名称に変えたんです。もともとチャットが好きでいろんなネットに入っていたのですが、いっそのこと自分で作ってしまおうと思ったのです。ですから、親睦を深めるということを重点としているのです。オフ会は奇抜で、ボーリング、カラオケとか、すき焼、お好み焼パーティなんかもやっています。ボードの特徴ですがメインは占いのボードで、名前をアルファベットに直し、それを霊感で占うという占いの先生がいるのです。あと、タロット占いもあります。年齢層は２０代前半が中心ですね。
ＭＦＡＮ：なにかメッセージを！
シャリオ：初心者を対象にしてるので、みんなやさしく接してくれるはずです。チャットに重点をおいているので、気軽に参加してもらえればうれしいです。長野や鹿児島からゲストでチャットに参加してくれるひともあるんですよ。

●通信制御手順
文字コード：シフトＪＩＳ
通信速度：300/1200/2400ｂｐｓ
通信方式：全二重
データビット長：８ビット
パリティー：なし
ストップビット：１ビット
フロー制御：おこなう(XON)
シフト制御：おこなわない(SOFF)
MNP：クラス5まで対応
ゲストＩＤ：GUEST
ゲストパスワード：なし
ゲスト利用の制限：接続は15分まで
オンラインサインアップ：あり

●プロフィール
入会金：無料
会費：無料
所在地：東京都国立市
アクセス電話番号：0425-71-1369
回線数：1
運営時間：24時間
会員数：180人
開局日：1989年４月22日
入会方法：ゲストでアクセスして必要事項を書きこんでください

★Melt Down BBS　シスオペ：にゃん☆

ＭＦＡＮ：特徴を教えて！
にゃん☆：アニメのボードがおもしろいです。今、「きんぎょ注意報！」の話題で盛り上がっています。書き込みの８割が「きんぎょ注意報！」の話題ですからね（笑）あと、コンピュータ関係のボードが充実しています。いろんな機種の人がいますし、プログラムに詳しい人も多いです。おもしろいのは、えせチャットというボードで、まあ、早くいえば伝言板のようなものなのですが、チャットのようにどんどん話題を進展させながら書き込んでいくものです。
ＭＦＡＮ：メッセージをどうぞ
にゃん☆：フリーウェアなどをそろえるようなネットではなく、ボードの充実に力を入れるように努力しています。会員の人たちは、自分の書き込み率が下がらないように一生懸命書き込んでいるんですよ。ほとんどのボードをゲストでも読めますし、ＭＳＸ・ＦＡＮの関係者が数人(?) いますから、気軽に遊びにきてもらえるとうれしいです。

●通信制御手順
文字コード：シフトＪＩＳ
通信速度：300/1200/2400bps
通信方式：全二重
データビット長：８ビット
パリティー：なし
ストップビット：１ビット
フロー制御：おこなう(XON)
シフト制御：おこなわない(SOFF)
MNP：クラス5まで対応
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：ハンドル名を入力
ゲスト利用の制限：接続は20分まで
ダウンロードできません
オンラインサインアップ：あり

●プロフィール
入会金：無料
会費：無料
所在地：埼玉県所沢市
アクセス電話番号：0429-22-2862
回線数：1
運営時間：24時間
会員数：30人
開局日：1990年４月22日

入会方法：ゲストでアクセスしてＩコマンドを実行

◉ちょっとパソQ

フリーウェアのところで「MSX-DOSのディスクを作り……」と書いてあるのですが、どうやって作るのですか？（埼玉県／横山修治・18歳）☆MSX-DOSのディスクを作るというのはDOSのディスクのなかにある「MSXDOS.SYS」と「COMMAND.COM」をコピーするということ。DOS2では「MSXDOS2．SYS」と「COMMAND2．COM」をコピーするのだ。

スーパー付録ディスクのフリーウェアを使ってみよう

さて、今月のフリーウェアはツールが3つに、データが3つ、ゲームが1つという構成だ。それぞれかんたんに説明しよう。☆PMextは毎度おなじみの解凍ツール。☆OPXplayerはまえのページで話題にのぼっていたFM音源ドライバー。☆Sketchbookは、OPXplayer用のオリジナル音楽データ集。☆PCMPLAYはPCMデータを再生するツール。DOS1用とDOS2用の2種類があり、MSX2以降でVRAMが128Kバイトある機種で使える。☆BEEP1と鶯(うぐいす)はPCMデータ。☆すしはブロックくずしゲーム。かなり楽しい。

■今月のフリーウェア一覧

●解凍ツール	PMext Ver.2.22(by YoshihikoMino)
●FM音源プレイヤー	OPXplayer Ver.1.50(by Ring.)
●音楽プログラム	Sketchbook(byゆじ)
●PCMプレイヤー	PCMPLAY Ver.1.13(by船橋卓也)
●PCMデータ	BEEP1
●PCMデータ	鶯
●ゲーム	すし(by S.Nishikawa)

※OPXplayer、Sketchbook、PCMPLAYはアスキーネットMSXから転載しました。PMext、BEEP1、鶯はニフティサーブから転載しました。すしはPC-VANから転載しました。

実験ディスクの作り方

フォーマットした新しいディスクを用意して作業をはじめよう。まず、MSX-DOSかMSX-DOS2のディスクをさがしてくれ。買ったときにDOSがついてこなかったという悲しい人も付録ディスクにDOSのディスクを作るのに必要な2ファイルが入っているので、それを使えば安心なのだ。DOSが用意できたら、下のカコミを番号順に実行してほしい。地色の青い部分の赤文字が実際に打ちこむ文字ということになる。DOS1とDOS2で打ちこむ内容が変わるので注意してほしい。

① MSX-DOS(2)のディスクを作る

DOSのプロンプト(A>)が表示される状態にしたら、青地のコマンドを実行してコピーする。画面の指示にしたがってディスクを入れかえるのだ。DOSを持っていない人もBASICのコピー命令を使って、付録ディスクからMSXDOS.SYSとCOMMAND.COMの2ファイルをコピーしよう。

```
★MSX−DOSの場合
A>COPY MSXDOS.SYS B:↵
A>COPY COMMAND.COM B:↵
★MSX−DOS2の場合
A>COPY MSXDOS2.SYS B:↵
A>COPY COMMAND2.COM B:↵
★付録ディスクからコピーする場合(BASIC)
COPY"MSXDOS.SYS"TO"B:↵
COPY"COMMAND.COM"TO"B:↵
```

② 付録ディスクからコピーする

今コピーした実験ディスクを入れてリセットし、もう一度DOSを立ちあげる。そうしたら付録ディスクに入れかえて下のコマンドを入力し、実行するのだ。ここでもDOS1とDOS2でコピーするファイルが変わるので注意。間違えずに作業を終えると実験ディスクには全部で9つのファイルができることになる。

```
★MSX−DOSの場合
A>COPY PMEXT222.COM B:↵
A>COPY OPXP15Ø.LZH B:↵
A>COPY UG6.PMA B:↵
A>COPY PCM113D1.LZH B:↵
A>COPY BEEP1.LZH B:↵
A>COPY UGUISU.LZH B:↵
A>COPY SUSI.LZH B:↵
★MSX−DOS2の場合
A>COPY PMEXT222.COM B:↵
A>COPY OPXP15Ø.LZH B:↵
A>COPY UG6.PMA B:↵
A>COPY PCM113D2.LZH B:↵
A>COPY BEEP1.LZH B:↵
A>COPY UGUISU.LZH B:↵
A>COPY SUSI.LZH B:↵
```

③ 漢字を表示できるようにする

漢字BASICのあるMSX(2+以降の機種には内蔵)を持っている人は下のコマンドを実行して漢字を表示できるようにしよう。漢字モードにするためにはDOSからBASICにしてもう一度DOSに戻る。

```
★MSX−DOS、MSX−DOS2どちらも
A>BASIC↵
CALL KANJI↵
CALL SYSTEM↵
```

④ PMextを自己解凍する

解凍ツールPMextはファイル名を入力するだけで自分で自分を解凍するのだ。ただし、このとき漢字が表示できるようになっていないと読めない文字列が表示されてしまう。もちろん読めるようになっていたほうがいいのだが、ここは気にせず「Y」を選んで解凍してしまおう。

```
★MSX−DOS、MSX−DOS2どちらも
A>PMEXT222↵
Extract(Y/N)Y
```

⑤ 全部解凍してみよう

最後の作業、実験ディスクにある圧縮ファイルを解凍するのだ。すべて完了すると全部で62ものファイルが実験ディスクのなかにある。できなかった人はもう一度最初からがんばってみよう。

```
★MSX−DOSの場合
A>PMEXT  OPXP15Ø.LZH  *.*↵
A>PMEXT  UG6.PMA  *.*↵
A>PMEXT  PCM113D1.LZH  *.*↵
A>PMEXT  BEEP1.LZH  *.*↵
A>PMEXT  UGUISU.LZH  *.*↵
A>PMEXT  SUSI.LZH  *.*↵
★MSX−DOS2の場合
A>PMEXT  OPXP15Ø.LZH  *.*↵
A>PMEXT  UG6.PMA  *.*↵
A>PMEXT  PCM113D2.LZH  *.*↵
A>PMEXT  BEEP1.LZH  *.*↵
A>PMEXT  UGUISU.LZH  *.*↵
A>PMEXT  SUSI.LZH  *.*↵
```


◉フリーウェアについて 多くの人に使ってもらうことを目的に無料で提供されているソフトのことをフリーウェアと呼んでいる。改造や譲渡などは作者の希望にそうように行う。フリーウェアを使う人には、フリーウェアを作った人にバグの報告や使ってみた感想などを伝えるという大事な使命がある。今月も使った人は感想をパソ天「フリーウェア感想文」係まで送ってほしい。誌面で紹介していくぞ。

まずドキュメントを読んでみよう

フリーウェアには本体とは別に「DOC」という拡張子のテキストファイルがある。これはドキュメント(ドックファイル)と呼ばれ、使い方などについて書かれている。このドックファイルはTYPEコマンドで表示することができるのだが、ほとんどが漢字で書かれているので、前ページの「③漢字を表示できるようにする」を実行してから行う。ただ、漢字BASICのない機種では読むことができないので、ドキュメントを実費で郵送することにした。くわしくは下の欄外を見てほしい。

① OPXプレイヤーのドキュメントを画面に表示する

ではドックファイルを画面に表示してみよう。ここでは例としてOPXplayerのドキュメントを取り上げてみた。下のコマンドを実行すればOPXplayerのドキュメントが表示されるのだ。しかし、画面がスクロールして読むどころのさわぎではないだろう。この対処方法はつぎを読んでほしい。もちろん、左のページで漢字が表示できるようにしてくれ。

```
A>TYPE OPXP150.DOC⏎
```

② 画面のスクロールを止めるには

画面のスクロールを止めるのにポーズキーを押している人もいるかもしれないが、そんなことをしなくてもCTRLキーとSキーを押せばスクロールが止まるのだ。そして、なにかのキーを押せば動き出す。ちなみに今月収録したフリーウェアのドックファイルは以下の通り、前述の「TYPE」コマンドにつづけて入力すればいい。

PMEXT2.DOC
OPXP15Ø.DOC
UG6.DOC
PCMPLAY.DOC
README.DOC
SUSHIØ.DOC

FM音源OPLLとはなんだ?

MSXでFM音源と呼んでいるものはFMパックや2+以降の機種に内蔵されているMSX-MUSICのこと。それよりもまえにMSX-AUDIOというFM音源カートリッジもあったが、現在は生産していない。

このMSX-MUSICにはFM音源専用のチップが搭載されているのだが、このチップの名前を「OPLL」というのだ。

このOPLLに音を鳴らす命令を出すのはFM音源の拡張BASICなのだが、ゲームなどのBGMとしてFM音源を鳴らそうとするとBASICではかなり大変なのだ。市販ゲームなどはマシン語で直接OPLLを鳴らすなどの工夫をしてプレイ中にBGMを鳴らしている。

OPXプレイヤー

このOPXplayerは別に用意されているOPLLdriverのサブシステムとして演奏の機能のみに限定して作られている。今回はおもに付録ディスク容量の関係でOPLLdriverのほうは収録することができなかった。それでは実験ディスクを入れてBASICにした状態(実験ディスクを抜いてリセットするか、DOSのプロンプトが出ている状態でBASIC⏎と入力する)で以下の命令を実行してほしい。

```
BLOAD"OPXPLAY.LD",R ⏎
```

とすると画面に「OPXplayer version 1.50 By Ring.」という文字が表示されるだろう。これでOPXplayerが組みこまれた。実際に演奏してみよう。演奏するものはSketchbook、ファイル名UG6.BASをRUNすればいいだけなのだ。ただ、この演奏プログラムは漢字BASICがないと動かない。漢字BASICがない人はOPXplayerの拡張命令を使って1曲ずつ演奏する方法もある。それについてはあとで書くとしてとりあえずは演奏プログラムを使ってみよう。

(1)…. 春日影 [2:16]
(2)…. Pool Side [2:27]
(3)…. 気がかりな夜 [2:50]
(4)…. CRISIS [2:37]
(5)…. 聖夜 [3:45]
No.1 [0: 1] Presented by ゆじ

⬆Sketchbookのタイトル画面

```
RUN"UG6.BAS" ⏎
```

すると写真のようにタイトルが表示される。しばらく待っていると画面が変わって演奏をはじめる。演奏中にCTRLキーとSキーを押せばつぎの曲へスキップするし(本当の機能は演奏停止)、GRAPHキーを押しつづけると早送りする。では、つぎに漢字BASICがない人のために1曲ずつ演奏する方法だが、

```
CALL MLOAD("ファイル名")⏎
CALL P ⏎
```

ファイル名のところには下の5つのファイルが入るのだ(拡張子は省略可能)。

SEIYA.OPX
HARUHI.OPX
KIGAKARI.OPX
CRISIS.OPX
POOLSIDE.OPX

個人的にはPOOLSIDEなんかがおすすめです。

フリーウェア感想文(12月情報号)

12月号ではファイラを特集してみたのだけど、これがけっこう反響が多かったのだ。とくにDOS1用ファイラのAEGには多くの人から感想文をいただいた。全部メールで作者に送っておいたからね。それから、AEGは紹介したVer.0.84から現在(91年11月11日)ではVer.1.01へと新しくなっている。ターボRの高速モードへ対応、DOS2への対応(ルートのみ)、ファイルの圧縮、コピーなどが追加されたのだ。

●AEG

★DELETEコマンドをキャンセルするときESCキーを押すのだが、間違えてF1キーを押してしまったらファイルが消えてしまった。こういう誤操作をなくすためにAEGの再起動はF1キーではなく、F6～F10キーにしたほうがいいと思います。

(千葉県/藤ヶ崎久男・?歳)

☆Ver.1.01から「WRITE」、「DELETE」、「QUIT」の各コマンドのキャンセルキーをリターンキーとスペースキー以外のすべてのキーに割り当てるように変更されている。

★AEGはすごく便利で重宝しています。ただ、DOSの画面に戻るときに80字表示になってしまうのが不便。(東京都/MET・?歳)

●FMTM

★すごく便利です。ただ、インタレースモードがちょっとうちのテレビにはつらいみたい。できたら、ノンインタレースのモードも作ってもらえるとうれしいな。TYPEコマンドなしにテキストファイルが読めるというのも不精もののわたしには助かっています。圧縮やグラフィックを表示するツールも組みこんで使ってみたいのですが、わたしは通信をしてないので試すことができないのです。今のところこのくらいです。

(秋田県/白井健一・18歳)

●ドキュメントの郵送

漢字BASICのないMSX2の人たちのためにドキュメントを実費で郵送することにした。今月号のドキュメントがほしい人は250円切手を貼った返信用の封筒(横120ミリ、縦235ミリより大きいもの)に住所、氏名を明記して次号の発売日(1月8日)までにパソ天「2月号ドキュメント希望」係まで送ってくれ、いっしょにパソ天の感想なんかも書いてくれるとうれしいぞ。

PCMはけっこう楽しい

PCMはなかなかおもしろいヤツなのだ。STやGTを買うと付いてくるディスクのなかにPCMの録音と再生のツールが入っているので自分の声を録音したりして遊んだことはあるだろう。いつだったか、十字軍あてにウル技の情報がPCMを使って送られてきたこともあった。従来の書面による解説ではなくて、投稿者自身の声で解説してくれるので、わかりやすかったようだ。CGコンテストなんかでも、紙芝居部門でちょくちょくグラフィックに自分の声でセリフやナレーションを入れているのを見かける。ターボRでのPCMの使われ方はだいたいこんなところだろうか。自分の声をサンプリングして聞くというのも、それはそれできわめるとおもしろいことができそうな気がするのだが、ここでは他機種でのPCMの使われ方を見てみよう。

たとえば、X68000にはADPCMというPCM用のチップが入っている。発売したときからPCM音源などと呼んでいるだけあって、ドラム音をサンプリングしてFM音源と一緒に鳴らしたりしている。PC-9801などでは特別にPCM用のチップが入っているわけではないのだが、SPEAKというMAC用のPCMデータを再生するフリーウェアがあるのだが、録音できないためか、あまり盛り上がっていないようだ。

当然、MSXにも同様のソフトはないのか？　という疑問がわいてくるのだが、MSX2でもターボRで録音したPCMデータを再生できて、しかもMACのSPEAKデータまで聞くことができるというスゴイやつがあったのだ。

PCMPLAY（DOS1版）

このPCMPLAY（MSX-DOS版）には以下の6つのファイルが含まれている。

①PCMPLAY.COMはPCMを再生する実行ファイル。

②PCMPLAY.CNFは動作を設定するファイル。エディタなどで書き変えることも可能。ドキュメント参照のこと。

③PCMPLAY.DOCはPCMPLAYのドックファイル。

④PCMPLAY.VERは開発履歴が書かれている。

⑤HOWFEEL.PCMはPCMデータのサンプル。

⑥HOWFEEL.INFはPCMの情報が入っている。

ではさっそくサンプルのHOWFEEL.PCMを再生してみよう。

A>PCMPLAY　HOWFEEL⏎

とすると「いかがでしたか〜」という声が聞こえただろう。もっと不気味にすることもできる。

A>PCMPLAY /P2 HOWFEEL⏎

さっきよりもゆっくり再生されただろう。これがオプション設定というもので、このようなオプション設定について知りたいときは

A>PCMPLAY　/?⏎

とやればオプションの一覧が表示される。今度はPC-9801のSPEAKデータを順番に再生してみよう。

A>PCMPLAY ＊.SPK ⏎

楽しめました？

PCMPLAYのヘルプ画面こんなにたくさんのオプションがある

PCMPLAY（DOS2版）

こちらはMSX-DOS２版のPCMPLAYだ。このツールに含まれているのはだいたいMSX-DOS版と同じなのだが、⑤と⑥だけデータの内容が違うのだ。

⑤GIVEME!.PCMは作者の切実なる思いがこめられたPCMデータ。

⑥GIVEME!.INFはPCMの情報が入っているファイルだ。

さて、さっき書き忘れてしまったのだが、このPCMPLAY（DOS1、DOS2どちらも）はVRAM128Kバイト以上のMSX２以降の機種でのみ動作する。また、ターボRとそれ以外の機種については再生の仕方が違ってくる。ターボRではPCMが搭載されているため、PCMデータはPCM音源でそのまま鳴るのだが、それ以外の機種ではPSG音源を使って鳴らせている。このため後者のほうでは若干音質が悪く、雑音が入ることがある。というわけで、サンプルを再生してみよう。

A>PCMPLAY GIVEME!.PCM ⏎

「データくださいな」とちょっとあやしい声が聞こえてきたのではないだろうか。ではつぎにSPEAKデータを順番に5回連続で鳴らしてみよう。つぎのデータへ行くときにスペースキーを入力するようにもしてみた。

A>PCMPLAY /WR5　＊.SPK ⏎

これはDOS２版のオプション設定一覧。表示のさせ方はDOS１版と同じだ

ゲームも楽し

パソ天ではさまざまなジャンルのフリーウェアを紹介していこうと思っている。ゲームももちろん、重要なジャンルになっているわけなのだが、はっきりいってアップされているMSXのゲームの数はそれほど多くない。数という点でいえばむしろファンダムのほうが多い。それでもなかには光るゲームがあるから目が離せないのだ。今回収録した「すし」もそのなかの１つで、PC-VANに眠っていたのを発掘したのだ。

ところで、パソ通でゲームといえばネットワークゲームも見のがせないところ、次号ではネットワークゲームを大特集してお送りする予定だ。

すし

今回、ゲームとして収録したすしは89年に制作されたもので、なかなか味のあるゲームに仕上がっている。ちょっとあのゲームに似ているなー、とか思っても深く考えてはいけない。ブロックくずしゲームなんかはファンダムでもごろごろ投稿されてくるではないか。

このゲームで遊ぶには実験ディスクを入れて電源を入れ、プロンプトが表示されたら、

A>SUSHI ⏎

と打ちこんでみてほしい。すしの使い方が表示されるので、それをよく読んで、リターンキーを押す。するとタイトル画面が表示される。このゲームはジョイスティックかマウスでプレイするようにできている。ジョイスティックのAボタンあるいはBボタンを押すとゲーム開始だ。ゲームはすしのねたと化しているブロックにボールをあてていき、全部のブロックを消すとステージクリアだ。スペースキーを押すとポーズになり、STOPキーを押すとゲームを終了してDOSに戻ってくる。なかなかポップで遊んでみるとかなり楽しいぞ。

画面下のパドルを動かしてボールをはね返すというところはふつうだ

INFORMATION PAGE

今月の目玉★音楽ボード

今回は音楽ボードを4つ紹介しよう。リンクスのボードを学校のクラブ活動になぞらえると、学校公認の部にあたるものとして2つのボードがホビーBBSにある。1つはポップス、ここは音楽全般に関しての話題。もう1つはロック、ここは邦洋問わずロックミュージシャンの話題が書きこまれていた。学校でもブラスバンド部とかは学校が予算をくれるでしょ、あのノリに近いものがあって、両方とも正統派のボードって感じがする。つづいて、クラブみたいな扱いになっているのが企画BBS内にあるMIDIジャンクション。最近、元気がない。盛り上げてくれる人をさがしているそうだ。最後が同好会という感じのFSGクラブ。インディーズBBSという実験ボードでGMについての話題がメイン。

さて、次回は元旦からはじまった「c-DRIVE(リンクスとは別料金)」というレースゲームを中心にネットワークゲームをさぐっていくぞ。

```
FROM ID 6861736        ◆'91年08月
はし゛めまして           ◆ 13日02時
はし゛めまして J-MAと いいます。
おんか゛くのBBSか゛ ここと LABBAしか ない
ので゛ のそ゛きに きました。
わたしは SAXを やっていて シ゛ャス゛とか フュ
ーシ゛ョンか゛ すきで゛すか゛ きくのは ホ゜ップ゜
スで゛も クラシックで゛も すきで゛す。
RYEさんは Tbやってるそうで゛すね、あの おとは
 いい!
ときと゛き やってきますので゛ よろしく。
```

ポップス(ホビーBBS) LABAA

ポップスでは音楽全般にわたって話されている。なかでもアイドル関係の話題には強いみたいだったけれど……。アルファベットはボードナンバー

```
FROM ID 6224018        ◆'91年11月
お!メタリカとな?         ◆ 09日18時
はし゛めまして みあみあ といいます
ほ゛う「アイト゛ル」ホ゜ップ゜スホ゛ート゛で゛ いち
し゛き た゛いかつやく(?)してましたわたしで゛すか
゛ HM/HRのほうにも きょうみあります
なんといっても サンクチュアリ!すけ゛ーで゛す。なき
ます。た゛っふ゜んします(うそ)
ちなみに メタリカの「ONE」の もととなった
「シ゛ョニーはせんし゛ょうへいった」の しょうせつ
もってます。はっきりいって うたに おとらず゛の か
なしさ(すこ゛さ)で゛す!!
```

ロック(ホビーBBS) LABBA

HM(ヘビメタ)、HR(ハードロック)関係が好きな人はこちらへ行くといいかもしれない。「サンクチュアリ!」を絶叫する和田真はきらいだけど

```
「MIDI JUNCTION CLUB」の せつめい

 このホ゛ート゛は いまや おんか゛くするひとにとっ
て た゛いし゛な MIDIについて みなさんで゛
おはなしするホ゛ート゛で゛す。
 MIDIの うまいかつようほうやシ゛ョウホウなと゛
を みんなで゛ おはなししましょう。
 また FM-PACのことや MSXで゛もMIDIを
!!ということについても おはなししていくつもりで゛
す。しょしんしゃの あなたも と゛うそ゛!!。
 さあ Let's MIDI !!

          コミュリータ゛ー:くまきち
```

MIDIジャンクション(企画BBS) SN6DA

MIDIに関しての情報交換的なボード。ちょっとのぞいてみたけど、みんないいMIDI楽器を2つも3つも持っているんだよなー

```
♣♣「こ゛あいさつ」

 というわけで゛ おまたせしました。
 GMファンのためのBBS,「F.S.G.くらふ゛」
  た゛た゛いま START!!

 いし゛ょうで゛ あいさつをおわります(おいおい)
 なお, かいきょくのさいに こころよくこ゛きょうり
  よくしてくれたみなさん,と゛うもありか゛とうこ゛
  さ゛います。で゛は,さっそくいってみましょう!
      ♣♣ ID-6901730
      ♣♣ コミュ/H-lordは゛んは゛は゛ん
```

FSGクラブ(インディーズBBS) SPNAA

いかにもインディーズという感じのリンクスにはめずらしいシックなボード。でも話題はいちばん受けそうなGMなんだから昇格する日も近いかも

MSX・FANのボード~めいおう星通信~

今月は初心に帰って、初めてめいおう星通信に来てくれたさだきちの書きこみを紹介しよう。2ページにわたって書いてきてくれた内容は自己紹介みたいなものだけど、常連さんの書きこみよりは意味がわかるから安心するなー。

というわけで、さだきちくんこんにちは。じつをいうと担当者もめいおう星通信に入れなくて1日中リンクスのなかをさまよい歩いた経験があるのだ。最後には北根編集長にボードナンバー「PPDFA」を聞いて見つけることができたのでした。

NTTの料金のことをネットスラングでミカカ代とかっていうの知ってた? JISキーボードをじっと見ればわかると思うけど。

なになにディスクが付いてからMファンを買いだしたんだって! あら、それじゃあ新しいお客様じゃないですか。よろしくどうぞ。12月号のディヌクはすぺしゃるのコーナーに幻影都市の幻影音楽館が入っていたのでした。残念ながら付録ディスクの幻影音楽館はMIDIでは鳴りません。マイクロキャビンさんががんばって入れようとしてくれたんだけど、間に合わなかっただ。というわけで、さだきちくん今後もMファンをよろしくお願いしますだ。

```
FROM ID 6245146        ◆'91年11月
おはつに!「さた゛きち」で゛す。* ◆ 17日04時
¥>introduce¥1
┌─────────────from さた゛きち┐
| こんにちは、さた゛きちで゛す。           |
|「めいおうせい」には、いせ゛ん(また゛ホ゛ート゛ |
|の かきかたも わからんころ)1と゛まよいこみ、 |
|あやうく、かえれなくなることか゛あったきりで゛。|
| こわくて、ちかよれなかったんで゛す。       |
| まあ、し゛きになれて こうして またこれたわけ|
|で゛すか゛。                       |
| NTTに ほうしをハシ゛メテ10カ月ってとこ。|
└──────────つつ゛く──────────┘
```

MSX FAN

```
FROM ID 6245146        ◆'91年11月
ここも、にき゛やかで゛いいね。 * ◆ 17日04時
¥>main¥MSXfan¥1
┌──────────────────────┐
| ここにきたのはね、Mfanにテ゛ィスクか゛つく|
|ようになってから、かうようになったもので゛すから|
|おくれは゛せなか゛ら、あいさつ にと。       |
| で゛、こん月のテ゛ィスク(#3)について。    |
|MIDIで゛もききたかったけと゛(け゛んAとし)|
|おたのしみにってことた゛ね。で゛もMIDIサウル|
|スで゛きけるのかな?                  |
|┌─────おしまい─────わらうオルスハ゛ン─┐|
└┴ID6245146──────さた゛きち──────┴┘
```

MSX FAN

◀本当にリンクスのなかって広いよね。新しいボードをさがしに行くたびに迷っちゃいま、ぐっすん。今度、「リンクスの冒険」というタイトルで、リンクスの全マップをやっちゃおうか!

◀付録ディスクが付いたからMファンを買ったていう人がずんずん多くなってくれるといいなー、なんて思ったとこなんだ。まさにさだきちくんナイスなタイミングだ。北根編集長も喜んでいるぞ

●LINKSについてのお問い合わせは

リンクスの入会方法などに関する質問は、〒604京都府京都市中央区烏丸通御池上ル二条殿町548ナショナルビル3F 日本テレネット㈱「リンクスMSX・FAN」係 ☎075-251-0635まで、直接問い合わせてください。

ほほ梅麿の CG CONTEST

CGコンテスト

MSX FAN 付録ディスク
→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

今月は増ページで6ページもCGコンテストが楽しめるぞよ。とくにイラスト部門は大盛況で100作品以上も集まったので、ば〜んと22作品を大公開するでおじゃる。

賞金&賞品システム

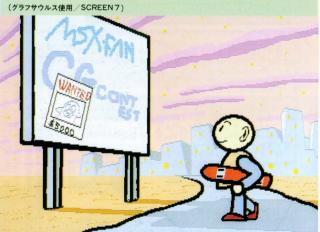
CGコンテストに掲載された作品は梅麿をはじめとするビッツーCGチームの5人が評価します。5人が5つの項目につき1〜5点の5段階で評価したものの合計点が高いほどランクも高くなります。
5つの項目は、紙芝居部門は構図・色彩・魅力・演出・技術、イラスト部門は構図・色彩・魅力・背景・表現力となっています。

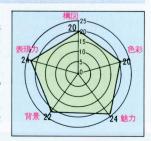
	①恐竜のタマゴ	②ゾウのタマゴ	③ダチョウのタマゴ	④カエルのタマゴ	⑤メダカのタマゴ
ランク	100点以上 超すばらしい作品に与えられる、師範代格の称号。	80点以上 並みの努力ではもらえない、優秀な作品に与えられる。	60点以上 これからに期待する、ちょいウマの作品に与えられる。	50点以上 いわゆる並の作品に与えられる。オール2的な称号。	40点以上 まだまだ未熟だが光るところのある作品に与えられる。
賞品&賞金	イラスト部門は現金1万円。紙芝居部門は現金2万円。	イラストは現金5千円。紙芝居は1万円以内のソフト。	イラスト、紙芝居ともディスク5枚+Mファンテレカ。	イラスト、紙芝居ともディスク1枚+Mファンテレカ。	イラスト、紙芝居ともMファンテレカ。

梅麿　今月は恐竜のタマゴが3作品も出たでおじゃる。
こんどる　送られてくる作品の質も量もずいぶんアップしてきたもんねー。
アニイ!　ただ単に「女の子描きました」とか「メカを描いたよーん」なんていうのは採用されにくくなった。
こんどる　ただうまいだけじゃなくて、個性的な作品を描くことが採用への近道になってくるわけだよね。
ファンキーK　オレさまはパワーのある作品を見てみたいぜ!
のぐりろ　オツベル二堂の『夕暮れに〜』という作品はそういう意味では個性的な作品でしゅ。
アニイ!　丸顔のスケボー少年が立っているだけなのに、味があるんだよね。
のぐりろ　佐藤由健の「秋鳥」も擬人化された独特のキャラクタはピカイチだもーん。
ファンキーK　山本直彦の『"ちゃんぴおんおめでとう"』は女の子だけど、すごく光ってるぜ!
こんどる　他人にマネできないオリジナルキャラ、というのがキーワードになりそうだね。

北海道・オツベル二堂　夕暮れにたたずんでみよう

(グラフサウルス使用/SCREEN7)

総合110点

これといってテクニック的に見るべきところはないものの、このセンスのよさはすばらしいでおじゃる。きっと天性のものでおじゃろう、うらやましい限りでおじゃる。CGは色ぬりで作品のほとんどの部分が決まってしまうようなところがあるマロから、センスが大事になってくるぞよ。㊕

優秀者のテクニックを盗め!

こういう作品はモロにセンスが表れるでおじゃるから、色彩のバランスがむずかしいぞよ。ラフな線にまけない色で、下品にならないていどの色……なんて考えていくと、頭痛くなるマロ。作者は人物よりも、背景に色を多く使うようにしているでおじゃる。逆に、キャラクタに太い黒線を使っているのに対して、背景のビル群にはすこし濃いめの灰色をりんかく線に使っているのも見のがせないマロ。りんかく線に黒を使わないとぼや〜っとした感じになるでおじゃるから、手前の人物との間に遠近感が出てくるでおじゃる。スケーボーの赤色も目を引くぞよ。

←こういう独特の人物が描けるのもセンスがいるぞよ

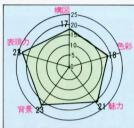
←こまかいところに作者の遊び心が出ているでおじゃる

↑人物のりんかく線は黒を使ってはっきりと、背景には黒は使わない マロ

おしかった人たち
●イラスト部門(構図・色彩・魅力・背景・表現力)『最強の二人』北海道・羽衣緒主(2・2・2・1・1)『空と彼女と』北海道・橋本奈奈(1・2・2・1・2)『タイトルなし』北海道・わぢ(2・2・2・2・2)『ドラゴンしゅつげん』青森県・ヨンズ(2・2・1・2・1)『出発』岩手県・阿部くん(2・2・2・2・2)『かっぱ』宮城県・海北友情(2・2・2・1・1)『IN THE BLUE SKY』埼玉県・くりゃっかぁ(2・3・2・2・1)

千葉県・佐藤由健　秋鳥

（ピクセル３使用／SCREEN７）

ひとめ見て、おしゃれな絵でおじゃるなーというのが最初の感想でおじゃる。でも、もっとよくなりそうな絵でおじゃるなー、という気がするぞよ。背景のわりにはキャラクタに工夫が足りないぞよ。たとえば、鳥に表情をつけてみるとか、立っている位置なんかを工夫するとか、でおじゃる。㊕

優秀者のテクニックを盗め！

この作品は背景が美しいでおじゃる。モノクロ画像の感じがよく表れているでおじゃる。これはタイルパターンをうまく使って、色数を増やし建物にグラデーションをかけているぞよ。建物のグレーは４色くらいでおじゃるが、タイルパターンで８色くらいに見せているでおじゃる。このあたりは基本的なテクニックでおじゃるから、ぜひ押さえておきたいぞよ。

↑アップにしてみるとタイルパターンを使っているのがよくわかるぞよ

滋賀県・山本直彦　"ちゃんぴおんおめでとう"

（グラフサウルス使用／SCREEN７）

総合101点

今回はちょっと構図に難ありという感じでおじゃる。しかし、それでもうまいことはうまいぞよ。こうなったら、このキャラで世界制覇をたくらむしかないぞよ。今度はこの世界観でちがうぬいぐるみたちが見てみたいような気がするでおじゃる。別にマロはぬいぐるみフェチじゃないぞよ。㊕

優秀者のテクニックを盗め！

前回歴代ちゃんぴおん大会でみごとグランドちゃんぴおんの座をせしめた作者の新作でおじゃる。前回も感心したでおじゃるが、背景をぼかして遠近感をつけるテクニックにみがきがかかっているぞよ。女の子やネコのりんかくには黒を使って、うしろのぬいぐるみたちは灰色を使っているでおじゃる。本当にこの遠近感のテクニックは基本でおじゃる。

↑手前のぬいぐるみと奥のぬいぐるみので色を変えてあるぞよ

明日のCGコンテストを考える特別企画　西田ひかる係

うーっ、西田ひかるちゃんをモデルにしたイラストコンテストは失敗だったでおじゃる。たったの４作品しか集まらなかった、残念でおじゃるよー。というわけで、下が数すくない作品たちぞよ。それでも、そのままイラスト部門にまわしてもそこそこの点数を獲得したかもしれない作品もあったでおじゃる、４人にはテレカをプレゼント。過去を振り返っても仕方がないでおじゃるから、前向きにつぎのネタをさがすことにするぞよ。新しい部門に対するアイデアがあったらCGコンテスト「部門がほしいもん」の係まで送ってたもれ。

神奈川県・フェニックス
（グラフサウルス使用／SCREEN７）

↑写実的なひかるちゃんでおじゃる。けっこう似てるぞよ

北海道・羽衣緒主
（グラフサウルス使用／SCREEN７）

↑マロはこの作品がいちばん気に入ったでおじゃる

佐賀県・渡辺英樹
（パナソニックシステムディスク使用／SCREEN8）

↑右側に「西田ひかる」という文字がないとわからないのが悲しいマロ

大阪府・こおりゃん
（F1ツールディスク使用／SCREEN7）

↑うう、困ったでおじゃる。はっきりいって気持ち悪いんだけど……

おしかった人たち

『TURNING GIRL』茨城県・KUP(２・２・２・２・２)『竜召喚』茨城県・猪瀬修孝(２・２・２・２・１)『みならい魔法つかい』埼玉県・アパラチア山脈(１・２・２・１・２)『アンパンマンが人間だったら』千葉県・セニョール鈴木(２・２・３・１・２)『GHOST』千葉県・SABUROWTA(２・３・３・１・２)『タイトルなし』千葉県・ＫＡＣ－７０１１９７(１・２・１・１・２)『崩壊』千葉県・うぅにゃん(２・２・２・１・２)

梅麿　今月はたくさんCGが送られてきたでおじゃるから、イラスト部門を４ページに増ページしたぞよ。
こんどる　こんなにたくさんのCGがあるとそれだけで壮観だねー。うれしくなっちゃう。
のぐりろ　バラエティーにとんだ作品が集まったじょーん。
アニイ！　ホント。はじめは女の子ばっかりになるんじゃないかと思ったんだけどねー。
ファンキーK　しかし！　オレさまのスピリットを熱くする作品には出会えなかったぜ！
こんどる　要はKの好きなメカものの作品がないっていいたいだけだろ。
ファンキーK　美しすぎるマシンは罪作りだぜ。
のぐりろ　ちょっと変わっているキャラも美しいも〜ん。
全員　というわけで、ごゆっくりご鑑賞ください。

宮城県・よたろう　Alpha Lyrae　総合79点
(グラフサウルス使用／SCREEN７)

構図はなかなかいいでおじゃる。字もうまいし、背景もほどよくごまかせていていいでおじゃるが、キャラクタが魅力に欠けるぞよ。もうすこしデッサンにみがきをかけてたもれ。㊕

東京都・ちんじゃおろぉす　ランスシリーズのシィルちゃん(オリジナル風)　総合71点
(グラフサウルス使用／SCREEN７)Ⓒアリスソフト

この作品もオリジナルでないのが残念でおじゃる。個人的には女の子よりもうしろのハニーに目がいってしまうでおじゃる。このハニーをメインにすればよかったかも。㊕

京都府・三浦一誠　ASSAULT!!　総合69点
(グラフサウルス使用／SCREEN７)

ファンキーKいわく「客は舞台を見に来たのであって、劇場まえにはってあるポスターを見に来たのではない」という言葉がマロの気持ちを代弁しているでおじゃる。㊕

茨城県・またびちー　わぴこだよ〜！
(ハルスキャン付属ツール使用／SCREEN５)Ⓒ猫部ねこ・講談社・テレビ朝日・東映動画

千葉県・SABUROWTA　逃走　総合69点
(グラフサウルス使用／SCREEN７)

スリリングな場面なのにキャラクタに表情がないので緊迫感が薄れてしまっているなど、それぞれのちいさな部分が狂っている。ディテールにこだわりを持ってほしいぞよ。㊕

総合84点
ただただ、オリジナルでないのが残念でおじゃる。これを描いたときと同じ気持ちとパワーでオリジナル作品が描けたら、とてもすばらしい作品になると思うぞよ。ぜひ、がんばってオリジナルキャラを作り出してほしいでおじゃる。本当に期待しているマロ。イラスト部門で動くという工夫も評価できるぞよ。㊕

新潟県・Tash　ドライム　総合77点
(F1ツールディスク使用／SCREEN７)

作者のあったかい心持ちがにじみ出て、なかなかいい感じに仕上がっている秀作でおじゃる。この気持ちを忘れずに次作もがんばってほしいぞよ。㊕

北海道・暗黙知のルパン　やわらかな匂い　総合77点
(画楽多使用／SCREEN５)

この手の絵の場合、写真とくらべられるととても損をしてしまうぞよ。このへんを十分、考慮して人物のドットをもっとやさしく扱ってみると写真にはないやさしさが出てくると思うぞよ。㊕

おしかった人たち
●イラスト部門(構図・色彩・魅力・背景・表現力)『スペース』東京都・Ｔａ・Ｋａ(２・２・１・１・２)『ハイ！　ポーズッ!!』東京都・TWO・PLUS(２・２・２・２・２)『うさぎ』神奈川県・才門来都(２・２・２・１・２)『乾盃』神奈川県・えふぴい(２・２・３・１・２)『教える女』長野県・渡辺誠治(１・２・１・２・１)『アンドロイド』富山県・逆襲のシドー(２・２・１・２・１)『DRAGON AND BOY』石川県・佐藤いっちゃん(２・２・２・１・１)

東京都・RINDA　白くまと灰ねこ
（グラフサウルス使用／SCREEN５）

総合75点

おとぼけな感じでほのぼのしているところが好感がもてるでおじゃる。女の子キャラばかりでなく、こういうほかの絵もどんどん増えてほしいものでおじゃる。㊕

静岡県・ホルスタイン渡辺　安らぎ
（F1ツールディスク使用・SCREEN7）

総合62点

タイルはキャラに使わないほうがいいぞよ。デッサン狂いは左右反転でわかるぞよ。㊕

兵庫県・橘勝巳　エルフ2人
（グラフサウルス使用／SCREEN７）

総合59点

みんなも見慣れているでおじゃるから、アニメ風の絵はけっこう評価がきびしいぞよ。㊕

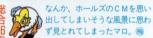
大阪府・橘勝巳　富士に立つ怪獣
（グラフサウルス使用／SCREEN７）

総合68点

このさい、思いきってアニメ風の人物はけずって、怪獣オンリーにしてたもれ。㊕

鳥取県・猪口亮　MEGUMI
（グラフサウルス使用／SCREEN７）

総合66点

なんか、ホールズのCMを思い出してしまいそうな風景に思わず見とれてしまったマロ。㊕

東京都・RINDA　すてねこ
（グラフサウルス使用／SCREEN７）

総合75点

猫の背中の部分が直線になってしまっている点とドットがところどころ修正されないままになっているのを直せばグーでおじゃる。あとは絵に広がりが出てくればグッドぞよ。㊕

東京都・アルマジロ　SHUTTER CHANCE
（F1ツールディスク使用／SCREEN７）

総合75点

コーラを飲んでいる友達(?)をうしろからはがいじめにするってことはきっとこの男の子はペプシが好きなんだろうなー、って思ったぞよ。戦っているようにも見えないし……。㊕

愛知県・長江剛志　HAPPY GIRL
（グラフサウルス使用／SCREEN７）

総合59点

女の子を描く場合、競争相手が多いでおじゃるからがんばらなくっちゃでおじゃる。㊕

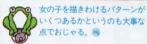
岡山県・実石哲也　AKI KARA FUYU NI
（DD倶楽部使用／SCREEN５）

総合58点

女の子を描きわけるパターンがいくつあるかというのも大事な点でおじゃる。㊕

北海道・オツベル二堂　オアシス
（グラフサウルス使用／SCREEN７）

総合74点

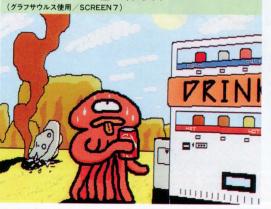
「火星人もコーラを飲むのですね。しかしUFOが壊れているのにこんなことをしているあたり、さすが火星人は冷静だなと思いました」、のぐりろの評を紹介したぞよ。㊕

愛知県・森麿RX2+　いままいります
（画楽多使用／SCREEN５）

総合65点

お姫様の顔がなかなかかわいらしくていいぞよ。でも、バックの格子はよけいマロ。㊕

埼玉県・てちゃば　月は色白が好き
（パナソニックシステムディスク使用／SCREEN８）

総合63点

バックに暗い色を使ってあるのが残念でおじゃるが、日本昔話みたいでいいぞよ。㊕

おしかった人たち

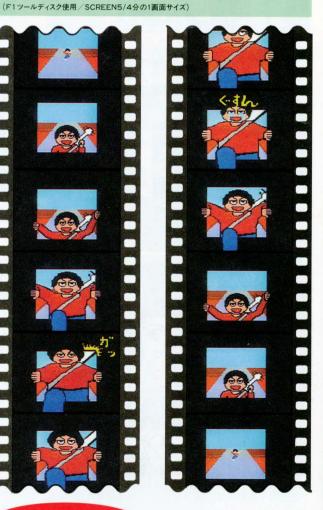
『草原』岐阜県・GULDEEN（1・2・2・1・2）『Rock』岐阜県・ROM（2・2・1・2・1）『湖畔』静岡県・杉山直樹（1・2・2・1・2）『少年のdream』愛知県・よしゅあ（2・2・1・2・1）『深海探査』愛知県・佐藤一秀（2・1・1・2・1）『スペースポート占領』愛知県・秋山裕二（2・2・1・2・1）『メル』愛知県・MO（2・2・2・1・2）『アトレイユ』大阪府・北野美栄子（2・1・2・1・2）『まいこはん』岡山県・実石哲也（1・2・1・1・2）

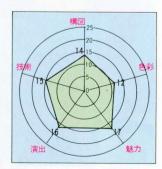
梅麿　今月はのぐりろ好みの変な作品が１人の手によって２作もエントリーにのぼったぞよ。
のぐりろ　議長に指名されたとあれば、コメントしないわけにはいかないじょ。はっきりいって２作品とも好きだじょ〜ん。
こんどる　ぼくはどちらも中の下って感じだけどなー。
ファンキーＫ　オレさまはファイヤーの「斬!!」がけっこう気に入ったぜ！
アニイ！　技術的には画面が２つに割れたり、画面のワクにぶつかったりと工夫が見られておもしろいよね。
こんどる　ループしているのもなかなか。
全員　とにかく付録ディスクを見てみよう！

ディスクに関するご注意

今月の付録ディスクにはとなりのCG講座で使用したグラフィックと紙芝居部門の『斬!!』と『青春くん』、それに前ページのイラスト部門から『わぴこだよー！』が入っています。CG講座は右ページ下をご覧ください。紙芝居部門とイラスト部門のほうは画面の指示にしたがってください。また、CG講座以外のグラフィックデータはCGツールなどで読みこめません。

千葉県・うぅにゃん　斬!!
（F1ツールディスク使用／SCREEN5/4分の1画面サイズ）

千葉県・うぅにゃん　青春くん
（F1ツールディスク使用／SCREEN5/4分の1画面サイズ）

総合74点

キャラクタにセンスがあっておもしろいと思うぞよ。剣師ふうのキャラが「えいや」っと斬られるのはなかなかおもしろいでおじゃる。こういう４コママンガ風のものはひねりが肝心で料理の仕方しだいでグンとおもしろさがちがってくるでおじゃる。精進してほしいものでおじゃる。ただ、絵はうまいにこしたことはないので、ぜひ勉強してみてほしいでおじゃる。㊕

総合73点

どちらも同じ作者の手によるものでおじゃるが、このギターのにいちゃんのほうはちょっとネタがストレートすぎたでおじゃるなー。できれば、もうひと工夫あるとよかったのに……。おもしろくなる素質はこっちのほうがあったと思えるだけに残念でおじゃる。ループするというのもこの作品ならではのアイデアだとは思うでおじゃるから、さらに工夫してほしいぞよ。㊕

おしかった人たち

●イラスト部門（構図・色彩・魅力・背景・表現力）『ザ・えんきんほう』徳島県・みつぅー（２・１・２・１・１）『優美』山口県・中内あき江（２・２・１・２・１）『ＣＤ−ＲＡＭ』福岡県・ＰＩＣ（１・１・１・１・１）『草原で……』福岡県・ＫＯ−１（２・２・３・１・２）『NORIPEE』佐賀県・南里玄一郎（１・２・１・２・２）『旅の夜』長崎県・NineTail（２・１・１・２・１）『朝の身じたく』大分県・ARAMO（２・２・２・２・２）

体は見て、想像して、描く

いよいよ体を描くでおじゃるよ。前回の色ぬりもCGの楽しみの1つでおじゃるが、体を描くのだって負けずに楽しいものでおじゃる。マロは女の子の体を想像しながら描くときが、いちばん楽しいでおじゃるな〜(おいおい)。体を描くときのポイントは関節と筋肉ぞよ。

時間割	
1時限目	顔を描こう
2時限目	顔ぬりのコツ
3時限目	体を描くぞ
4時限目	体をぬるポイント
5時限目	どんな背景を描くか
6時限目	背景の色選び

骨格や筋肉は体で覚える!

↑関節の位置に注意しながらラフに描いていくぞよ

↑骨格の上に筋肉をつけていき、均整のとれた体を作り出すマロ

↑全体を見直しながらりんかく線を修正していくでおじゃる

1 関節を意識する

体をスムーズに動くようにしている部分が関節ぞよ。この関節の位置ひとつでできあがる体のバランスが決まってくるぞよ。自分の体をよく見て、どのあたりに関節があるのか確認してたもれ。

2 筋肉をつけていく

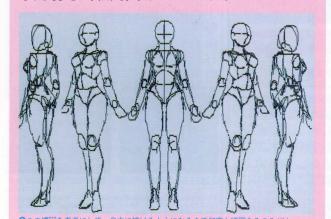
関節の位置が決まったら骨に筋肉をつける作業だマロ。女の子ならウエストを細くして、足も細くするとスタイルがよくなるぞよ。8頭身くらいがちょうどいいと思うマロ。

3 りんかく線を修正

ここまできたらもう一歩でおじゃる。あとは、12月号でやったようにりんかく線を修正するだけぞよ。全身を描くときには線の重なりが多くなるでおじゃるからちゃんと修正してほしいぞよ。

いろんな構図に挑戦

今回、サンプルとして上で描いた構図はマロがいちばん描きやすいものにしたマロ。でも、この構図ばかり描いていてもCGのウデは、なかなか上達しないぞよ。やっぱり、いろいろな構図にチャレンジしてほしいでおじゃるな。というわけで、下の写真を見てほしいでおじゃる。今回のサンプルの体を、いろいろな構図で描いたものでおじゃるが、人の体も見る角度によってはこんなにちがってくるぞよ。とにかく、CGをじょうずに描くなら練習しかないぞよ。精進してたもれ。

↑この構図を参考にして、自由に描けるようになるまで何度も練習あるのみぞよ

男の体も魅力的♡

マロは、普段から女の子を描くことが多いでおじゃるが、たまには男の体も描くぞよ。マロの描く男の体は、筋肉ムキムキのマッチョな体が多いでおじゃる。男と女の体は基本的にちがうでおじゃるから、描くときにどこを注意するようにすれば上手に描きわけられるのか、いくつかポイントがあるぞよ。①首の太さと、長さ。②肩幅。③胸の筋肉のつきぐあい、かんたんにいえば胸板の厚さ。④腕と足の筋肉のつきぐあい。⑤ウエストの太さ、女の子は細く筋肉をつけない。男のウエストも細いといいでおじゃるが、引きしまった筋肉をつけるぞよ。⑥胴の長さと足の長さのバランスをとる。この6点に注意して描くようにすれば、男女ともに均整のとれた体を描けるようになるぞよ。

↑男の体はこのくらい筋肉をつけるぞよ

付録ディスクのデータをグラフサウルスで読みこむ

今月のCG講座で使ったグラフィック(左の写真)を付録ディスクに収録しました。ただし、このデータはグラフサウルスで描かれているためグラフサウルスがないと読み出すことはできませんので注意してください。グラフサウルスがあればやり方はかんたん。グラフサウルスを立ちあげて、ディスクアイコンを選んでディスクモードにします。付録ディスクに入れ変えて、「SCR」のモードで「LOAD」を選ぶと、「CGKOUZA1」というファイルが出てくるはずです。これを読みこめばグラフィックが表示されるというわけです。めでたい。

CGコンテストへの投稿大募集! 応募要項の詳細は81ページ

おしかった人たち

『タイトルなし』鹿児島県・横塚祐輔(2・2・1・1・2)『妖殺行』鹿児島県・雨月夕夜(1・1・2・1・2)●紙芝居部門(構図・色彩・魅力・演出・技術)『近未来小説』東京都・真田十三(3・3・3・2・3)『娘さんを助けに来たカマ=ボコ君』愛知県・安田剛(3・3・2・4・4)『戦い』鳥取県・お里様(2・1・1・1・1)

AV フォーラム

塾長:よっちゃん

塾長は最近、モダン・ダンスの音楽を制作しておるのだが、これがおもしろい。投稿作品にも、ダンス&ミュージックものが増えないかなあ。

今月の1本　海の忍者＊　■大分県・F.I.S(12歳)

2回目でいきなり3本採用してしまった驚異の12歳がF.I.Sクン(MSXt)。年に似合わず、趣味がなかなかおとななので、いたく塾長が気に入っている。いやー、これからはおとなっすよー、絶対。昔は人生の危機は思春期にあったのだが、現在は小学校4年くらいに降りてきて、そのあとはいつまでたっても青春が続いている。やれやれ、せめて軟らかく動くタコの上下運動を見て、浮世の憂さを晴らすとしよう。

⬆足がフワリフワリと自然に開閉する浮遊感が快い、感覚派

```
1 COLOR,0,0:SCREEN5:DEFINTC-W:Z=1.7:B=6:SETPAGE,2:CLS:FORI=2TO 8:J=I/3:COLOR=(I,7,I-2,I-2):CIRCLE(8-J,12-J),15-I*1.4,I,,,1.5:PAINT(8-J,12-J),I:NEXT:CIRCLE(4,9),2,15:PAINT(4,9),15:CIRCLE(11,9),2,15:PAINT(11,9),15:FORI=3TO8:CIRCLE(6+I/2,14+I/3),2,I:NEXT
2 PSET(4,9),1:PSET(11,9),1:SETPAGE,1:CLS:FORJ=10 TO106 STEP48:FORI=0TO248STEP32:COPY(0,0)-(16,24),2TO(I+8,J),1,TPSET:Z=Z-.09:B=B-.22:FORN=0TO3:X=N*3+I+12:Y=J+22:FORK=0TO7:CIRCLE(X,Y),2,K/2+4:X=X+(N-2+.5)/B:Y=Y+Z:NEXTK,N,I,J:SETPAGE0,0:Y=70:A=-9
3 FORJ=10TO106STEP48:FORI=0TO248STEP32:COPY(I,J-10)-(I+31,J+46),1TO(99,Y),0:A=A+.75:Y=Y+A:FORN=0TO30:NEXTN,I,J:FORJ=106TO10STEP-48:FORI=224TO0STEP-32:COPY(I,J-10)-(I+31,J+46),1TO(99,Y),0:A=A-.75:Y=Y+A:FORN=0TO30:NEXTN,I,J:GOTO3
```

規定部門　お題は「それは先生」

今から考えるなら、学校というのは(大学もそうだったけど)狭い世界なのであった。スポーツだとか英語だとか、はっきり指針のあるジャンルならともかく、生活指導なんてなんのことやら。第一に、世界は広くて自分だけが正しいなんてことはありえないのだ。

暴力教師A＊　■静岡県・キヤノンSKY(14歳)

遅刻してきた生徒を暴力教師がしばきたおす、という設定。SKYクン(いきなりtR達成でキヤノン襲名)の学校はどうか知らないけど、これがまったく冗談ではない学校もしばしばあるようだ。子どものおもな困難は、状況を自分で選択できないところから生じる。

⬅これはひどい。竹刀でなぐりとばしたあとで、連続ジャンプ・キックだ!!

```
10 COLOR,1,1:SCREEN2,1:FORI=0TO55:VPOKE14336+I,VAL("&H"+MID$("383C381018101018804020100004000383C38103C305090000000FF0000001C3C1C281C0A14121C3C1C0A1C281420000000008297573F",I*2+1,2)):NEXT:A=255
20 C=15:COLOR=(2,3,3,1):LINE(0,150)-(255,160),14,BF:LINE(0,10)-(30,110),C,BF:LINE(0,112)-(50,149),6,BF:PUTSPRITE0,(55,134),C:PUTSPRITE1,(55,134),2,1:FORI=0TO1:PLAY"SM1000O5L10A2F2G2C1C2G2A2F1":NEXT
30 FORI=0TO11000:NEXT:FORI=0TO185:B=(B+1)MOD2:PUTSPRITE2,(A,134),C,B+4:A=A-1:NEXT:PUTSPRITE0,(57,134),C,2
40 PUTSPRITE1,(69,134),2,3:FORI=ATO100:PUTSPRITE2,(I,134),C,6:NEXT:PUTSPRITE1,(57,140),2,3:FORI=57TO100:PUTSPRITE0,(I,134),C,0:NEXT:A=100
50 FORI=134TOASTEP-1:PUTSPRITE0,(A,I),C:NEXT:FORI=ATO134:PUTSPRITE0,(A,I),C:NEXT:FORI=0TO5:SETADJUST(RND(1)*17-8,RND(1)*17-8):NEXT:SETADJUST(0,0):FORI=0TO300:NEXT:GOTO50
```

チョークに全てをかけた先生＊　■神奈川県・渡辺慎一(15歳)

渡辺クン(M)の作品は、先生がしきりにチョークを投げる、というもの(サウンド付き)。うん、いたいた、こういう先生。初めて目にしたときはしばらく何が起きたのか理解できなかったなあ。大学の同級生たちは大量に教師になったのだが、どう考えても教わる生徒は迷惑しているにちがいない。

⬆チョーク飛びかう教室、先生はスムーズに横スクロール

```
1 COLOR15,1,1:SCREEN5,1:CLS:LINE(50,0)-(206,211),14,BF:LINE(50,0)-(206,5),12,BF
2 FORI=0TO3:FORJ=0TO3:LINE(I*39+54,J*39+50)-(I*39+85,J*39+74),8,BF:NEXTJ,I
3 FORI=0TO1:FORJ=0TO7:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$("1818007E182424240004 0E1C38702000",I*16+J*2+1,2))):NEXT:SPRITE$(I)=B$:B$="":NEXT:X=50:S=2
4 FORI=0TO3:FORJ=0TO3:PUTSPRITES,(I*39+60,J*39+63),15,0:S=S+1:NEXTJ,I:LINE(114,20)-(145,44),8,BF:SOUND0,0:SOUND1,0:SOUND7,62:SOUND8,15
5 XX=INT(RND(1)*140+50):FORI=XTOXXSTEP1+(X>XX)*2:PUTSPRITE0,(I,4),15,0:NEXT:X=XX
6 FORI=11TOINT(RND(1)*130+50)STEP3:PUTSPRITE1,(X,I),15,1:SOUND0,I:NEXT:SOUND0,0:PUTSPRITE1,(0,217):GOTO5
```

跳ねる玉＊＊＊　■大分県・F.I.S(12歳)

加速度の付き方がリアル。SCREEN12を使っているので2+専用という点が未来を指し示している。そういえば塾長が小学生のときにスーパーボールというよく跳ねるゴム玉が流行った。回転をうまくかけると、地面に当たって戻ってくるのだ。この理不尽さはたいへんな魅力だった。

⬆斜めからの光による玉のグラデーションがとてもきれい

```
10 SCREEN12:COLOR,0,0:CLS:COPY(0,30)-(255,190)TO(0,211)
20 B=1.8:FOR I=0TO255STEP8:CIRCLE(50-(A/2.3),50-(A/2.3)),50-A,I:PAINT(50-(A/2.3),50-(A/2.3)),I:A=A+B:B=B-.02:NEXT:DEFINTA-Z:X=100:Y=160:XX=6:YY=0
30 SETSCROLLX,Y:X=X+XX:IFX>255THENXX=-6ELSEIFX<95THENXX=6
40 Y=Y+YY:YY=YY-1:IFY<150THENYY=14
50 GOTO30
```

不思議な模様＊＊＊　■大分県・F.I.S(12歳)

抽象的な模様がカッコイイ。モアレもSCREEN12になるとさすが……というわけです。塾長がはじめてコンピュータにふれたのは、沖電気のIF800というオフコン。BASICでよくモアレを使った模様を描いて遊んでいたのだが、上司に見つかり……。

⬆交錯するモアレ模様が不思議。現代美術にこういうのがある

```
10 SCREEN12:COLOR,0,0:CLS
20 FORI=255TO0STEP-8:CIRCLE(128,106),I/8,255-I:PAINT(128,106),255-I:LINE(I/8+128,0)-STEP(2,0),255-I:LINE(128-(I/8),0)-STEP(2,0),255-I:NEXT
30 FORI=74TO138:COPY(96,0)-(178,0)TO(96,I),,AND:NEXT:FORI=74TO138:COPY(96,0)-(178,0)TO(96,I),,XOR:NEXT:GOTO 30
```

自由部門　間寛平必殺技、ふたたび

パラグアイ♪　■岡山県・大藤井石材店(15歳)

大藤井石材店(MSX)のこの作品は南米のパラグアイではなく、お腹の具合をサウンド(しかもFM音源)で表現している。秘書のちえ熱クンは「やれやれ」という顔をしていたが、音が良いので採用してしまった。関係ないが、南米の音楽は非常に魅力的だ。

```
10 CALLMUSIC(0,0,1)
20 FORI=0TORND(1)*5:PLAY#2,"@55V15O4L32GFGFGA#O6AG#O4EDD#FFDCG":NEXT
30 PLAY#2,"L32O6GECDFBCFDO5EDF64B4O7G#2@55O5F#D#E"
40 FORI=0TORND(1)*9:PLAY#2,"@55V15O4CDEFGABO5CDEFGABO6CDEFGFEDCO5BAGFEDCO4BAGFEDO6FGF#":NEXT:GOTO20
```


☆「AVフォーラム」への投稿募集中！　応募要項は81ページ　(規定部門のお題は右ページ欄外)

※このコーナーの掲載プログラムは、無印＝MSX(RAM8K以上)MSX2/2+用、＊＝MSX2/2+(VRAM64K以上)用、＊＊＝MSX2/2+(VRAM128K)用、＊＊＊＝MSX2+専用です

ゾロゾロ＊＊ ■東京都・大家のケンちゃん(16歳)

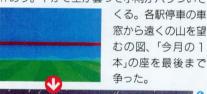
採用作品の選考会の隣では編集長(女性)が写真撮影中だった。このケンちゃん(MSX)の作品が動きだしたとたんに大きな悲鳴が上がり「ぜったい採用しちゃダメ」という宣告が下ったのだが、塾長の独断でこっそり採用ファイルに滑りこませたのであった。

↑東南アジアに行くと、全長30センチ以上のゴキがいるそうだ

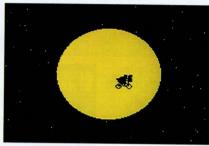
```
1 COLOR1,14,0:SCREEN7:VDP(9)=VDP(9)OR2:C
OPY(0,0)-(511,44)TO(0,211):CIRCLE(255,13
0),100,,,,.8:PAINT(255,105),6,1:CIRCLE(2
55,0),220,,4.25,5.18:LINE(255,110)-(255,
210):SOUND11,0:SOUND12,2:A(0)=93:A(1)=99
2 FORI=220TO290STEP70:CIRCLE(I,74),26,15
,-.01,-3.14,.2:PAINT(I,70),15,15:PSET(I,
70):NEXT:A(2)=101:A=1:FORI=0TO4:X=-COS(2
.356+I*.3978)*20:Y=SIN(2.356+I*.3978)*10
3 FORJ=-1TO1STEP2:FORK=0TO2:LINE(255+A(K
)*J,100+K*14)-STEP(X*J,Y*A),I+7:LINE-STE
P(X*J,ABS(Y)),I+7:A=-A:NEXTK,J,I:DEFINTA
-Z:B=1:V=PEEK(7)+2:SOUND6,5:SOUND7,55:CI
RCLE(190,130),90,,1,4,1.4:CIRCLE(320,130
),90,,5.42,2.15,1.4:SOUND8,16:SOUND13,12
4 VDP(24)=VDP(24)+6AND255:C=A:A=A+B:B=B+
B*(A=0ORA=4)*2:VDP(17)=A+7:OUTV,0:OUTV,0
:VDP(17)=C+7:OUTV,85:OUTV,5:GOTO4
```

或るローカル線の雨降る車窓＊ ■東京都・YASUMARO(17歳)

う、う、う、YASUMAROクン(M)のこの作品には、思わず「田舎に帰りたい」気分が満開になる。車両は木造で、窓の中央に木枠あり。やがて空が曇って小雨がパラついてくる。各駅停車の車窓から遠くの山を望むの図、「今月の1本」の座を最後まで争った。

←天候が変わって雨が降ってくるのが味

```
1 DEFINTA-Z:COLOR9,1,6:SCREEN5:COLOR=(9,
0,5,4):FORI=0TO3:READG(I):NEXT:LINE(255,
149)-(0,149):FORX=0TO350:LINE-(X,RND(1)*
11+137):X=X+RND(1)*16+9
2 NEXT:PAINT(2,148):FORI=1TO247STEP12:C=
C+1:D=CMOD4+2:S=211:R=3*(I-80):IFR<0ORR>
255THENXX=-255*(R>255):S=150+(XX-I)*61/(
R-I):R=XX:DATA7,7,4,4
3 LINE(255,150)-(I,150),D:LINE-(R,S),D:P
AINT(I+7,151),D:NEXT:LINE(0,98)-(255,106
),6,BF:FORJ=0TO100:GOSUB6:COLOR=(1,J¥33,
3,7-J¥25):Q=J¥40:NEXT
4 GOSUB6:X=RND(1)*253+2:T=FMOD2:Y=RND(1)
*(93+8*T)+108*T
5 IFF>170ORFMOD5=0THENLINE(X,Y)-(X-2,Y+4
),15:GOTO4ELSE4
6 FORI=2TO5:COLOR=(I,0,G((I+F)MOD4),Q):N
EXT:F=F+1:RETURN
```

名場面 ■兵庫県・井上=S=雄矢(13歳)

井上クン(M)のこの作品は、かつて同工のクリスマスものがあったのだが、なんといっても月を横切る自転車のシルエットがすばらしいできばえだったため、満場一致で採用された。なんの名場面かわからないという人は残念。知らない、ということは、楽しむ機会を減らしていることでもあるのです。

↑映画公開当時、指先を合わせるのが流行した

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN2,2:PLAY"T150O5V15E
EO6CCO5B8A8G8F8GGDV14DR2V15GGDDR4O6CO5BB
B":FORT=0TO80:E=INT(RND(1)*256):F=INT(RN
D(1)*192):PSET(E,F),15:NEXTT:CIRCLE(127,
95),50,10:PAINT(127,95),10
20 FORI=1TO32:READD$:A$=A$+CHR$(VAL(""+D
$)):NEXTI:SPRITE$(0)=A$:FORX=0TO255STEP.
5:PUTSPRITE0,(X,95),1,0:NEXTX
30 GOTO30
40 DATA0,0,7,15,127,127,63,63,31,15,54,9
0,189,132,72,48,231,239,239,238,255,207,
255,207,200,232,220,154,233,33,18,12
```

他殺 ■大阪府・つしまこ・ばちーよ(13歳)

つしまこ・ばちーよクン(M)の作品は、このひどく省略したキャラクタと、みもふたもないストーリーに妙に味がある。海底に沈んだ人物は、しばらく呼吸をしている(泡を吐く)が、やがてお陀仏……。いやはや、なのだが好き嫌いを聞かれたなら、塾長はこういうタッチがはっきりと好きだ。

←さすが大阪人。実際、南港にはコンクリ詰めが沈んでいるハズだ

```
1 SCREEN2,1:COLOR15,4,5:WIDTH32:KEYOFF:C
LS:SOUND7,7:A$="S1M50000C1"
2 SPRITE$(0)="ﾀﾛ`P`ﾛﾛﾀ":SPRITE$(1)="``0(
ｲﾀ"+CHR$(32)+"`":SPRITE$(2)="0"+CHR$(16)
+STRING$(6,254):LINE(0,180)-(255,191),5,
BF:DRAW"C6S4BM255,20L40D20D20F20D10G10D1
0F10D10F5D20G5D5G5D10F10R20":PAINT(255,5
1),6,6
3 Y=0:A=1:X=214:PUTSPRITE2,(X,3):PUTSPRI
TE0,(230,3),,0:FORI=0TO999:NEXT:PUTSPRIT
E0,(228,3),,1:FORI=3TO212:Y=Y+.1:A=A-1E-
03:X=X-A:PUTSPRITE2,(X,I):I=I+Y:NEXT:PLA
YA$:SCREEN1:WIDTH32:PUTSPRITE2,(120,100)
4 FORI=0TO99:LOCATERND(1)*32,23:PRINT"o"
:NEXT:CLS:FORI=0TO7:LOCATE0,23:PRINTSTRI
NG$(32,":");:NEXT
5 FORJ=0TO5:FORI=12TO0STEP-.1:LOCATE15,I
:PRINT"o":LOCATE15,I+1:PRINT" ":NEXT:LOC
ATE15,0:PRINT" ":NEXT
6 GOTO6
```

小鳥のさえずり ■福井県・KPC(14歳)

サウンドのみの作品。KPCクン(M)、伝統的な作風ですが、音はよくできている。それに、なんといってもプログラムが1行しかないのがすばらしい。こういった芸風は、「ワビサビ」と呼ばれる境地にちがいない。

```
1 SOUND8,15:A=RND(1)*30:FORI=ATOA+25:SOU
ND0,I:NEXT:GOTO1
```

間寛平必殺技2 ■静岡県・キャノンSKY(14歳)

キャノンSKYもつしまこクンとタメを張るくらいみもふたもないタッチだ。間寛平ギャグの「のーみそバーン」、そのままやないか! だが寛平ちゃんなので許す。寛平ちゃんのおかしいのは、むやみに体力があるのとまったく自然体で計算も何もない素直さが変。

↑寛平ちゃんは、父兄会でもつい芸をやってしまうそうだ

```
10 SCREEN1:COLOR1,15,15:KEYOFF:LOCATE9,1
0:PRINT"┌O┐":LOCATE9,11:PRINT"└┼┘":LOCAT
E9,12:PRINT"┌┴┐":LOCATE9,13:PRINT"┘ └":L
OCATE15,11:PRINT"のーみそ":VPOKE8197,128:FOR
I=0TO300:NEXT
20 LOCATE15,12:PRINT"バーン!":LOCATE9,9:PR
INT"***":LOCATE9,10:PRINT"1*I":FORI=7TO0
STEP-1:LOCATE10,I:PRINT"O":LOCATE10,I+1:
PRINT"I":LOCATE10,I+2:PRINT"*":NEXT
```

能面・小面＊ ■静岡県・キャノンSKY(14歳)

これは能のお面の1つで、若い女性を表す……ハズなのに、キャノンSKYの手にかかると不気味漫画のイワモトケンヂのキャラクタのようになってしまう。あ、でもこの作品は落ち着いていて、よくできています。

←明治までの日本人は、能と同じく、腰を低く足を伸ばさずに歩いていた

```
10 COLOR,1,1:SCREEN5:CIRCLE(125,100),100
,15,,,2:PAINT(125,100),15:FORI=105TO150S
TEP40:LINE(I-10,56)-(I,50),1:LINE(I,50)-
(I+10,56),1:LINE(I-8,55)-(I+8,55),1:CIRC
LE(I,53),2,1:PAINT(I,53),1:NEXT
20 FORI=15TO25STEP2:LINE(110,I)-(102,I+1
),1:LINE(138,I)-(146,I+1),1:NEXT:FORI=11
5TO130STEP5:LINE(I,147)-(I+5,150),1,B:NE
XT:FORI=0TO15:READA,B,C,D,E:LINE(A,B)-(C
,D),E:NEXT
30 GOTO30:DATA125,55,125,115,,118,112,11
3,118,,113,118,114,123,,132,112,137,118,
40 DATA137,118,136,123,,118,123,120,123,
,130,123,132,123,,110,145,121,140,8,121,
140,124,144,8,125,144,127,140,8,127,140,
139,145,8,110,149,125,152,8,125,152,140,
149,8,110,147,140,147,8,110,151,125,157,
8,125,157,140,151,8
```

お★題

5月号のお題「試験」。今回の規定部門で、塾長は改めて学校というものを思い出した。考えてみれば、ひどい受験戦争で小学校のときからずーっと試験ばっかりだったのだ。まあ、てきとうに友達と遊んでたけど。現在こういう境遇にある塾生諸君には同情を禁じえないが、まあそういうことで、試験の悲喜こもごもを作品としてAVフォーラムにぶつけてほしい。一夜漬けで山をかけ、カンニングの方法を考案し、赤点に涙を流し、当日には遅刻し、電報のサクラは散り、予備校には通い、親にはすねかじりといわれ、暑さの夏は図書館で昼寝し、寒さの冬はこたつで居眠りをする。しめ切りは、3学期の終わりも近い2月8日である。

【基本特典】採用者全員に掲載誌を発売日前後に送ります。【称号】1回採用されると「M」の称号を授与。その後、採用されるたびに、MS、MSX、MSXt、MSXtRと5段階で昇進。「MSX」達成者にはMファン特製テレカ、「MSXtR」達成者には、希望のソフト(ただし定価で1万円以内)を授与。【その後】あとは塾長の思いのまま。高い称号を持つ塾生ほど、どんなことになるか、予測もつきません。

FAN-NEWS

ホット・ビィ(タケルでのみ販売)
☎03-5261-3903
発売中

スーパー上海ドラゴンズアイ

媒体	2DD×1
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,200円
マウスにも対応	

おなじみ「上海」のほかにも、「ドラゴンズアイ」という新ゲームも楽しめるこのソフト。ひと粒で2度どころか、ずーっと遊べてしまうぞ!

いろいろ選べる種類と配列

今度の『上海』は、日本では通算3作目にあたる作品。「ドラゴンズアイ」なる新ゲームと牌の絵柄が増えたのが特徴で、難易度や牌アニメーションの有無など、さまざまな環境設定ができるようにもなった。牌アニメーションとは、牌を取ったときに出るワンポイントアニメのことで、スポーツ牌のリレーを取ったときには、ピストルから煙が出るなど、楽しい演出がなされている。

ゲームモードは「上海」「ドラゴンズアイ」とも1人プレイ、対戦プレイを選ぶことができ、このほかにも両方のすべての面を解いてタイムを競うことができる。

ゲームの選択 ファイル オプション HELP 残り144枚

スマートな基本画面。見渡しがよく推理しやすいので、いちばんとっつきやすい。しかし配牌はランダムで、運に左右される部分もあるので、なめてかからないように。

ご存じクリア時のドラゴン。Mファンの読者、すでに知っていると思うけど「天晴」は「あっぱれ」と読む

いろんな配列あるある

十二支をもとにしたレイアウトもはいっている。けっこうムズい!

子

辰

これが変わり牌

これらの種類ごとに牌アニメーションやサウンドが変わっていて、見ているだけでも楽しい。全7種類を一挙に公開してしまおう。

トランプHI

絵札入りトランプ

スポーツ

あらゆる種目でオリンピックみたい

花札

全体に赤っぽく見える牌の模様

アルファベット

牌を取ると一瞬動物の絵が出たりする

動物

ほ乳類から両生類、魚まで

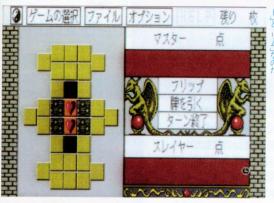
トランプLO

こっちのトランプはマークと数字のみ

ファンタジー

RPGの材料がなんと牌に

ハマりやすい人、ドラゴンズアイに要注意！

「ドラゴンズアイ」の基本的なルールは「上海」とほぼ同じだが、対戦する両者がちがう目的を持ってゲームを進めていくというのが新しいところだ。攻撃側であるスレイヤーは、ひたすら牌を取っていき「ドラゴンズハート（中央のハート2個）」とそれに面した「ドラゴンズリム（6か所）」上にあるすべての牌を取れば勝ち。また、牌が取れないときは手牌から1枚を場に出すのがきまりだ。

一方のマスターは、逆にこれらの場所を牌で埋めて守っていく。この、牌を取る側と守る側の白熱の攻防とかけひきがドラゴンズアイの最大の魅力なのだ。

あらたに「牌を引く」という行為が加わり、通常の上海とはちがった楽しさも味わえるぞ。

基本画面なのだがあっという間に8個の牌が置かれてしまう。その場所こそドラゴンズアイの焦点である「ハート」と「リム」なのだ

こういう、取りたくても取れないやつ

ゲーム終了面のドラゴン

ドラゴンズアイの遊び方

マスターの立場でちょっと説明しよう。手牌の中から1枚選んでひたすら牌を置いていくのだが、規則が1つだけある。「ハート」か「リム」が空いているときには優先してそこに置かなければならないというものだ。それ以外はスレイヤーが牌を取れないようにジャマをするつもりで牌を置いていけばよい。こういうときに『上海』で手詰まりになった経験がモノをいう（右上の写真参照）。このような置き方をすればスレイヤーを手こずらせることができるだろう。

勝つための3か条

- スレイヤーはとにかく取れ！牌を引け！
- マスターはスレイヤーを手詰まりさせるように埋めていけ！
- 裏返しになった牌は覚えておけ！

はじめに置かれた牌。白い牌は裏返しになっているから何の牌かわからない

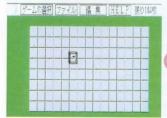
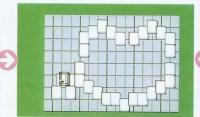
スレイヤーが1枚出してきたぞ！ということは場の牌を持っていないんだな

同じ牌をならべて意地悪をしてしまう。これでもう1枚裏返しになった

手牌が1枚減ったから「牌を引く」で必ず補充しよう

「ターン終了」でスレイヤーの番に。裏返しにした牌を覚えておくこと

Making of 珍問

新たな機能としてコンストラクションモードがついたのも見逃せない。これにより自由に配列が作れるようになったのだ。マウスを使ってチョンチョンと牌を置いていくとかなり楽だ。もちろん麻雀牌だけでなく、花札やスポーツ牌などの変わり牌も使えるので楽しいぞ。

オプションメニューから選ぶと……

こうやって好きな形に置いていく。あ～楽し！

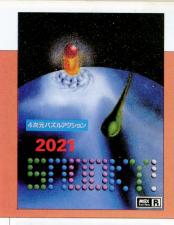
ぎょっぴーん！

思わず趣味に走ってしまった配列。解けるのだろうか？

FAN-NEWS

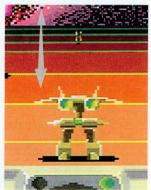
アトリエタカ
☎025-260-7252
発売中

2021SNOOKY!（スヌーキー）

媒体	2DD ×1
対応機種	MSX turbo R
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	4,900円

2つの玉を相手にくりひろげられる新感覚のアクションパズルゲーム、ターボR専用で登場だっ!!

グラフィックとサウンドにため息、動きに脱帽!

ターボRを買ったのに専用ソフトが出ない〜と、おなげきのみなさん。ええソフトがありまっせ。この『2021SNOOKY!』は、ターボRのCPUであるR800と256色モードの特性を生かし、なめらかな拡大縮小表示、超美しいグラフィックなどを実現したアクションパズルゲームである。こういうふうに書くとむずかしいけど、画面写真を見てもらえれば、そのグラフィックのすばらしさはわかってもらえることと思う。この、3D表示画面上をキャラクタがなめらかに動きまわり、さらに心地よい音楽がながれるんだから、実際スゴイのだ。

つくったのはアトリエ タカというソフトハウスで、この作品がデビュー作にあたる。ゲームは、一見、『スペースハリアー』風に見えるが、じつはまったくちがうタイプ。ルールがかなり複雑で、ハッキリいっておぼえるのに苦労するのはまちがいないが、ルールさえおぼえてしまえばこっちのもの。目指すは全50ステージ制覇だ。

なめらかに拡大縮小

自機は気持ちいいくらいなめらか〜に拡大縮小。もちろんナナメにだって動ける

キャラクタたち

自機 ←赤と緑の属性を持ったプレイヤーの分身。ジャンプもできる

エネルギーカプセル ←一定時間ごとに上空に現れる。ジャンプして補給するのだ

手玉(緑) ←緑の玉。自機が赤のときショットすると赤い玉に変わる

手玉(赤) ←赤の玉。自機が緑のときショットすると緑の玉に変わる

おジャマキャラ(ガラス玉) ←ときどき出現するジャマなヤツ。接触すると燃料が減る

おジャマキャラ(円柱) ←地上を動きまわっていて、衝突すると自機の温度が上昇する

コックピット画面の説明

❶スコア・インジケーター　プレイヤーの得点を表示。
❷コンディション　ステージをクリアするための条件を表示。各ステージごとにコンディションに示される玉の数や色は違う。
❸ステージ・インジケーター　現在プレイ中のステージ数を表示。
❹スコア・ライン　ペアリングの位置が手前になるほど得点が高い。いちどに複数ペアリングが成立した場合は、得点が2倍、3倍……となっていく。
❺属性表示ランプ　自機の属性(色)を表示。
❻チャージメーター　ペアリングが成立しない場合、この量が多いほど遠くへ玉をはじき返す。
❼レーダー　自機や玉など、画面上のキャラの位置を表示。
❽温度計　自機が動くと温度は上昇。逆に、止まっていると温度は下がる。
❾燃料計　自機を動かすと燃料を消費する。エネルギーカプセルをとることにより補給できるが、燃料がなくなると動けなくなる。
❿ジャンプ力メーター　自機の温度が高くなるほど動きはにぶくなり、ジャンプ力も落ちる。
⓫玉停止残り時間メーター　ショットされて止まっている玉の停止時間を表示。

とにかくルールをおぼえなくちゃハジマラナイ

ゲームのルールをかんたんにいうと、画面奥からバウンドしながらせまってくる玉を、決められた条件にしたがって消していく、というとこ。

自機は赤と緑という2つの色を持ち、また、玉も同じように赤と緑の2種類がある。そして、1回のショットにつき、自機は赤→緑→赤……というぐあいに機体の色が変化していく。

たとえば、自機が緑のときに緑の玉をショットすると、自機は赤になり玉は消える。このように玉が消えることをペアリングといい、これは右図(自機と玉の関係)でいうケースB、ケースCにあたる。その逆に、自機の色が緑で、ショットした玉が赤の場合は、お互いの色が変わるだけで玉は消えない(ケースAとD)。こんな感じで、自機と玉との関係は4とおりのケースが存在するわけである。だが、この「ショット」という動作は、いつでもできるものではない。玉と自機が接近すると、玉のまわりが一瞬白くなる。ショットできるのは、そのときだけ。だから、チャンスをのがさないようにせねばならない。

また、自機と玉がちがう色のときは、チャージ(スペースキーを押す)量により、玉を前方にはじき返すという技も使える。画面上にたくさんの玉がある場合、ペアリングにジャマな玉は遠くへやってしまい、ペアリングしやすい環境をつくることも重要なのである。

あと、ペアリング成立のための条件として「コンディション」というのもある。ケースB、ケースCの場合でも、表示されたコンディションどおりにショットしていかないとペアリングは成立せず、玉はその場に停止するのみにとどまってしまう。これについては、やはり右(コンディションとペアリングの関係)を見てもらうとして、最低でも以上のことが理解できないと、このゲームはなにがなんだかサッパリ、ということになってしまうだろう。

まあ、とにかくこのゲームは、実際にプレイして肌でルールを感じとるのがいちばん。4,900円という価格もさることながら、ターボRのゲームとしては一見の価値あり、といっていいと思うぞ。

■自機と玉の関係

■コンディションとペアリングの関係

自機と玉の関係以外にも、画面上でショットする玉がコンディションの左側からの順番と同じでなくてはペアリングは成立しない。左の写真のコンディションと、画面上の玉のならびに注目してほしい。どちらも左より赤→緑の順になっている。ようするに、赤→緑の順でショットすればペアリングは成立し、ステージクリアとなるわけだ

⬆自機のスタンバイOK。ゲームスタート!!

⬆コンディションは赤→緑の順。まず赤玉を消すためには、自機の色を緑から赤にかえなくては!

⬇緑の玉をショットすると自機は赤に。緑色同士だが、コンディションがちがうのでペアリングは成立せず、緑玉はその場で停止する

⬅自機の色は赤、コンディションも左が赤。そこへ赤玉が接近。まわりが白くなり、ショットのチャ〜ンス!!

➡赤玉はペアリングが成立して消滅。コンディションも赤は消え、緑だけに。そして、自機も緑に変化した。残る緑玉もペアリングチャンスだ!

⬅自機、玉、コンディションが一致し、ステージクリア。自機は彼方へ飛んでいく!

FAN-NEWS

舞(まい)

フェアリーテール
☎03-3200-9834
発売中

媒体	2DD×4
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

かわゆ〜い女の子が主人公のゲームが登場。おじさんニンマリ、にいさんモッコリの美少女RPG。エッチじゃなく、キュートさがウリですぜダンナ！

ひよっこ魔法使いのオチャメで楽しい大冒険

舞ちゃんは、ネコ耳、シッポつきの魔法使いの女の子。夏休みも終わりに近づいた、とある日のこと。魔法を使って宿題をしていたところ、突然爆発が起こり、舞ちゃんは見たこともない世界へとワープしてしまった。まわりには、へんてこな敵がうようよ。プレイヤーは舞ちゃんに扮し、もとの世界への出口を探していくのだ。

ゲームは3DダンジョンのRPGで、非常にオーソドックスなタイプだ。これといった目新しさはないが、舞ちゃんのセリフやリアクションがかわゆく、これだけでも遊んでみる価値は大ありだ。全編をとおして楽しく遊べるのがうれしいぞ。

↑呪文と同時に爆発が……。舞ちゃんは、魔法使いとしてはまだまだ未熟なのだ

←画面には自分の歩いたマップが表示されるので楽チン。上にあるゲージの「げんき！」は体力、「まほう★」は魔力の値だ

★なんともカワユイ戦闘シーン

戦闘時に使えるコマンドは「ひっかく・魔法・アイテム」の全部で3つ。魔法やアイテムの名前もおもしろいものが多く、にゃんとも楽しいのである。

↑舞ちゃんの「ひっかき攻撃」が炸裂〜!!

命中！

→見事、敵にヒット。画面には「パシッ!!」の文字が！

カクッ！

←敵さんは「カクッ」と倒れる。ちょい拍子抜け……

★敵もへんてこりんなヤツばかり

↑変態オヤジだぁ〜

↑この娘も敵よ♡

↑ババアは倒せ〜！

↑ちょっと下品ね

出口はいったいドコにゃん!?

ダンジョン内は敵も多いがイベントもいっぱい。もとの世界へ戻りたいのに、なかなかうまくはいかないのだ。ああ、ほんとの出口はいったいドコ？　舞ちゃんの前途は多難にゃん！

↑非常口を発見。まさか、ここが出口か!?

↑警備員に見つかった。舞ちゃんピーンチ!!

↑リスにドングリを投げられちゃった

↑爆風に吹き飛ばされた舞ちゃん。トホホ……

↑ヘイの向こうに出口がある!?

ONSALE オンセール

発売中のNewソフトを再チェック!

みんな、お年玉はたくさんもらったかな? お年玉の使い道にこまっている人は、迷わずMSXにつぎこみなさい。GTを買うのもよし、ソフトを買うのもよしだ。

〈対応機種の記号の意味〉無印はMSX2/2+。●はMSX、MSX2/2+。★はMSXターボR専用。♪はMSX-MUSICに対応したソフト。

協力/J&P渋谷店、J&P町田店

11月1日から11月30日までに発売されたソフト

11月8日 ディスクステーション#31(D)コンパイル/1,940円♪
キャル2(D)/バーディーソフト/7,800円
13日 伊忍道・打倒信長(R)/光栄/11,800円♪
伊忍道・打倒信長(R:サウンドウェアつき)/光栄/14,200円♪
14日 サウルスランチVol.5(D)/ビッツー/3,400円♪
26日 ピーチアップ総集編2(笑)(D)/もものきはうす/7,800円♪
28日 伊忍道・打倒信長(D)/光栄/9,800円♪
伊忍道・打倒信長(D:サウンドウェアつき)/光栄/12,200円♪
29日 スーパープロコレ2(本+D)/徳間書店/1,980円(税込)

『DS#31』より、ジャンプファイト

光栄の『伊忍道・打倒信長』なのだ!

J&P渋谷店ソフトセールスTOP10

先月初登場1位に輝いた『ガゼルの塔』が6位に転落。変わってトップの座を射止めたのは『伊忍道』である。光栄は、ほかにも2本のソフトがトップ10入りし、その底力を見せつけた。

※	順位	前回順位	ソフト名	ソフトハウス名
↗	1	ー	伊忍道・打倒信長	光栄
↗	2	ー	ピーチアップ総集編2(笑)	もものきはうす
↗	3	4	信長の野望・武将風雲録	光栄
↗	4	9	校内写生2巻	フェアリーテール
→	5	5	校内写生1巻	フェアリーテール
↘	6	1	サーク・ガゼルの塔	マイクロキャビン
↗	7	ー	キャル2	バーディーソフト
↗	8	ー	ピンクソックス7	ウェンディマガジン
↗	9	ー	提督の決断	光栄
↗	10	ー	麻雀悟空	アスキー

※矢印は、前回からのアップダウンをあらわします(11月1日から30日までの集計)

意外なことに「ソーサリアン」が圏外へ落ちてしまった。来月は「戦国〜」で巻き返すか?

ユーザーの主張

今月のテーマ **激ペナ3はこれで決めっ!!〈後編〉**

今年のシーズンオフも、プロ野球はなにかと話題が多い。あのロッテが、我が故郷の千葉に本拠地を移し、千葉ロッテ・マリーンズとチーム名を変えた。若田部、竹井の駒大2投手がダイエー、西武にそれぞれ入団。その一方で、若菜をはじめ、引退する選手もチラホラいるわけで、やっぱりオフというのは寂しいもの。だからこそ、激ペナでもやって燃えたいのである。

今回のテーマは、先月にひきつづき「激ペナ3はこれで決めっ!!」の後編。エディット時の要望はやったので、試合中に望むことの発表にうつりたい。

●「試合」時の要望

①打率に忠実すぎる。打率の低い打者にもホームランを。

②バッターボックスに入るとき、まえの打席までの成績が出る。

③投手交代時にリリーフカー、それとウグイス嬢の場内アナウンスを。

④ラッキー7のときのチアガールの応援はいらない。せめて、省略できるようにしてほしい。

⑤風船、ヤジ、ウェーブなど、盛り上げるための演出。

⑥同時に複数の試合が進められる。試合中、他球場の途中経過が表示される。

⑦サヨナラホームランなどを打った選手が、ガッツポーズをする。

⑧ホームランの距離表示。

⑨ペナント終盤にマジックが点灯。

──以上がおもだったとこか。とくに②は、実現してほしい。プロ野球でもやってるしね。で、つぎはエディット、試合以外の面での改定案+要望へいってみよう。

●「その他」の要望

①試合後のスポーツニュースの充実。スコアの表示だけじゃなく、今日のホームランや試合のハイライトシーンをダイジェストで再現してほしい。

②試合後、打率、打点、ホームラン、投手などのランキングが表示されるといい。

──「その他」では、この2つが圧倒的だった。ちなみに、PCエンジン版『パワーリーグⅣ』のスポーツニュースでは、中井美穂もどきの美人女性アナが登場し、試合中の細かいデータを発表したり、ホームランのVTR(!?)をながし熱戦を振り返るという構成をとっている。どうせなら、これくらいはやってもらいたい。野球ゲームの楽しさは、このへんにもあるわけだからね。

こうして2回にわたってこの企画を扱ったのも、なんとしてもコナミに『激ペナ3』を出してもらいたいがためのこと。機会があったら話をしてみたいとも思っている。みんな協力ありがとネ。

さて、次々回4月情報号のテーマは「ディスクステーションについて考える」だ。12月に発売された32号で、いちおうその幕をおろしたDS。MSXというマシンを陰ながら支えてきた功労者(ソフト)ともいえよう。だが、その終了を惜しむ声があるのも、また事実。そこで、みんなのDSに対する思いを聞いてみたいと思う。しめ切りは1月末日(必着)。DSにまつわる楽しいエピソードや、DS復活の声など、なんでもけっこう。どしどしハガキを送ってもらいたい。とどいたハガキは、車を買ってうかれているコンパイル営業の田中さんにも読んでもらい、コメントをいただく予定だ。では、また来月。バイッ! (ときちゃる)

「ユーザーの主張」へのお便りはこちらへ! 〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「2月号ユーザーの主張」係

COMING SOON

新作ソフトを先取りチェック！

Mファンは2月号でも、原稿を書いてるのはまだ12月のあたま。地獄のような年末進行のまっただなかに、賀正とか鬼は～そとなんて、とてもいえませんよネェ。でも、これから春にかけて新作がぞくぞく登場するし、パワー全開ブリブリでがんばっちゃうぞー!!

親父気分で子育てしたい！
プリンセスメーカー

■マイクロキャビン
■☎0593-51-6482
■今春発売予定

媒体	2DD ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
ジャンル	シミュレーション
価格	14,800円

◀さてさて、今月はモンスターを初公開だ。かわいい娘を武者修行に出すのはいいが、こんな敵と戦わせるなんて……

春に発売されるソフトのなかでも、とりわけ人気の高いのがこの『プリンセスメーカー』だ。PC－98版は去年の春に発売されるや大ヒット。その話題作がもうすぐMSXで遊べるんだから、興奮するなというのは無理な話なのである。

ゲームは、『シムシティー』に代表されるSLGの子育てバージョンという感じだ。ゲームスタート時の女の子の年齢は10歳。これから8年間かけて、ひとりの立派な(!?)レディに仕立てていくわけである。女の子には各種パラメータがあるわけだが、これはパパであるプレイヤーの育て方によって変化していく。武者修行に出して強～い子にするのもよし、学問に励ませ賢い子にするもよし、はたまた色気と美貌に磨きをかけるのもまたよし、というぐあい。娘の将来は全部で30とおり用意されているが、どんな子に育てるも、すべてパパ次第ってわけで、そのミョ～に現実的なところがおもしろかったりするのだ。

さて、ゲーム自体のおもしろさもさることながら、グラフィックのほうもすばらしい。さらに、マイクロキャビンによると「できたら声も出したい」とのこと。とにかく、発売がまちどおしいったらありゃしないのだ！

♥愛娘は98版よりスマートで美しくなった♥

◀この子がプレイヤーが育てていく女の子。自分の子なんだから、名前だって好きなようにつけられるぞ。98版よりスマートで美人になった!?

◀こちらはガイナックスによるオリジナル版の女の子。98版も、MSX版のほうも、どちらも12歳のときのものだ

アリスの初夢をキミに……
DPS SG set3

■アリスソフト
■☎06-882-0811
■1月15日発売予定

媒体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
ジャンル	アドベンチャー
価格	6,800円

年末に発売になった『闘神都市』につづく、アリスソフトの新作。この『DPS SG set3』は、おなじみシリーズの3作目にあたるものだ。

知らない人のために説明をすると、DPSとは「Dream Program System」の略称で、近未来の夢体験システムという設定だ。で、このDPSに夢のシナリオカートリッジを差せば、その夢の主人公になりきれるという、まさに夢のようなマシンなのである。もちろん、そんなマシンは実在しないわけで、ようするに夢を見ているという設定のもと、AVGの主人公となって話をすすめていくというわけなのだ。

今回も、ちょっぴりエッチでインビな新作シナリオが3本。幼なじみの女の子と結婚した男の子の初夜を描いた「しんこんさんものがたり」、同級生の女の子に愛の告白をする「卒業」、不思議な世界へと迷いこんだ男の子と3人の女の子とのエッチのお話「Rabbit－P4P－」というラインナップだ。

↑「卒業」のワンシーン。主人公の雅樹から告白された沙夜子だが、なにやら悲しそう……

↑グラフィックはインターレースモードにより、他機種版とくらべても遜色(そんしょく)ない

この『DPS』シリーズ、1作目からシステムディスクがすべて共通なため、シナリオのみの通信販売も行っている。こちらは送料、消費税こみで4,500円。さらに、特製テレカもついてくるそうなので、前作を持っている人は、こっちがねらい目かもね。なお、通信販売版のタイトルは『DPS SG data3』だ。

ひさびさの復活!

ソフトハウスの近況報告伝言板、ひさしぶりの復活なのである。今回は、現在ノリノリの5社が登場、楽しい話題をイロイロ提供してくれてるぞ。さてさて、どんなことが書いてあることやら……。

光栄

さて、みなさま、年末に発売になった『ロイヤルブラッド』は、もうプレイしていただけましたでしょうか？　光栄初の「イマジネーションゲーム」ということで、いつもと違った楽しさが満載されています。モンスターに妖精、宝石に魔術師……と、夢やロマンがいっぱい。女の子にも絶対オススメの作品ですよ。（忍）

ブラザー工業・タケル事務局

あ・はっぴいにゅういやー!!　1992年、MSXはどんな感じになるのかな？　ソフトもいっぱい出て、ハードもばんばん売れて、ユーザーの人みんながにこにこできる年になるといいなぁ!　TAKERUは、もちろん、そのお手伝いをいたしますヨ!　3月には、噂の大作が続々登場予定!　絶対、期待して待っててネ!!（直）

ホット・ビィ

年も明けて、新たな季節がやってまいりましたが、みなさま、どのようにお過ごしでしょうか？　お正月特番見ながらのんびり過ごすっていうのも手だけど、こんなときは、『スーパー上海ドラゴンズアイ』に興じてみるのはいかがかな？　じっくり取り組むには、バッチ・グーでしょ♡　タケルにてMSX2版好評発売中です!!（マエダキ）

マイクロキャビン

あけましておめでとう。『幻影都市』の調子はどうかな？　MIDI音源がなくても、良いスピーカーに接続すればいい音楽が楽しめるよ。できれば、モニタも大型だとキャラの細かーい演技がわかっておもしろい。マップが広いから、こまめにセーブをするのがポイントだよ。この機会に、みんなターボRユーザーになっちゃおう。（新美）

リバーヒルソフト

今年は『ブライ下巻完結編』(今春発売予定)でしょうなあ、やはり。上巻をプレイした人はいうに及ばず、プレイしたことがない人でも、「おおっ、これはたまらん、たまらんぞ!」と歓喜絶叫没頭悶絶すること間違いなし。ぜひ、一族郎党総力戦でめくるめく歓喜絶叫没頭悶絶の境地を味わっていただきたいと思う。（コ）

(開発中ゲーム情報 スペシャル)

話題の新作から、発売日未定のあのソフトまで大チェック！

MSXの超新作情報やソフトの開発過程を報告するこのコーナー。今回はドーンとまるまる1ページとって、発売のおくれているソフトや、噂の㊙ソフトにもメスを入れてみようと思っている。

まずトップバッターはリバーヒルソフトの『ブライ下巻完結編』から。ゲームのアウトラインは先月号の緊急チェックでお伝えしたとおりだが、今月はうれしいニュースが飛びこんできた。5月のゴールデンウィークごろの発売を目指し開発がすすめられているわけだが、なんと来月号でMSX版の画面写真が公開できそうなのである。「上巻が出て、下巻が出ないなんて……」と、一時は爆発寸前までいったでしょ、みんな。けど、とうとう、ようやく、ついに、ここまでたどり着いたのだ。みんな、リバーヒルさんに感謝しないとね。きっと、春のイベントでは実際に動いている『ブライ下巻完結編』に会えるはず。Mファンでは、今後も追跡取材をしていくのでお楽しみに。

つづいては、ブラザー工業の登場だ。新婚で幸せいっぱいの荒川さんの話によると、春まで

PC－88版『キャンペーン版大戦略II』

に2本の新作がタケルから発売になるとのこと。ひとつは『スーパーバトルスキンパニック』。これは、『プリンセスメーカー』同様、オリジナル98版はガイナックス制作によるもので、MSX版はあるソフトハウスが移植にあたっている。ゲームは、脱げば脱ぐほど強くなるという、前代未聞のハレンチ拳法「裸神活殺拳」をあやつる謎の美少女ミミとカードバトルを繰り広げるというもので、発売は3月くらいの予定だ。これで『プリンセスメーカー』とあわせ、ガイナックスの2本のソフトがMSXに移植されることになったわけだ。これは、めでたい！

そして、タケルもうひとつの新作は、あの『ピラミッドソーサリアン』。MSXとしては『戦国～』につづく、シナリオ集第2弾だ。こちらも3～4月ごろの発売が濃厚。もちろん制作にあた

開発順調の『ブライ下巻完結編』。来月は、いよいよ……。画面はPC－98版のもの

るのが、ティールハイトであるのはいうまでもない。

そして、このコーナー初登場は『倉庫番リベンジ・ユーザーの逆襲編』と『ワンダーボーイII・モンスターランド』の発売日未定コンビだ。なんかずーっと未定のままで、一体全体どうなっているのか？　『倉庫番～』のほうは、まずPC－98版を出して、そのあとMSXに移植をすすめていくそうで、発売日のほうはハッキリいって未定だ。なお、発売元未定というのは、シンキングラビットから出すかマイクロキャビンからにするか、そのへんがまだ決まってないからだという。ちなみに内容はというと、ユーザーのエディットした面をひとまとめにしたものだとか。一方、『ワンダーボーイII～』についてだが、日本デクスタ側は、「ユーザーさんからも問い合わせがくるんですが、現状では未定としか申し上げられません。中止とか延期とかいうわけではないんですが、メドは立たない状態ではあります……」と、なんとも歯切れが悪い。期待していいものか、しないほうがいいものか……。

あと、確定情報ではないのだが、『ロイヤルブラッド』につづく光栄の新作の噂。ハッキリ決まったわけじゃないのでゲーム名を出すのは避けるけど、PC－88版で先行発売のアレが移植されそうな気配なのである。仮に発売されるとしても梅雨から夏前にかけてってとこだと思うが、はたしてどうか？

それと、S社の某SLGも水面下で移植の動きがあるようだ。『キャンペーン版大戦略II』はマイクロキャビンから発売になることが決まってるし……。というわけで、謎を残しつつ次号へとつづく。ではまた！

MSX版も増殖しはじめた!?　『ピラミッドソーサリアン』。画面はPC－98版のもの

しめ切り直前にとどいたMSX版『スーパーバトルスキンパニック』の画面だ！

『倉庫番リベンジ』の発売はいつ？　画面は『倉庫番パーフェクト』のもの

ソフト・ハード・本に関する発売スケジュール

MSX 新作発売予定表

記号の意味⇨無印はMSX2/2+。●はMSX、MSX2/2+対応。★はMSXターボR専用。♪のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に対応。とくに注意書きのないソフトはすべてターボRで動作可能です。なお、ソフトベンダー武尊(タケル)で発売のソフトの価格はすべて税込です。

この情報は12月9日現在のものです。

■ソフトと本

※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日		タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
1月	15日	DPS SG set 3(D)/アリスソフト/6,800円
	15日	DPS SG data3(D:通信販売のみ)/アリスソフト/4,500円
	?	サウルスランチVol.6(D)/ビッツー/3,400円♪
	?	サウルスランチMIDI #2(D)/ビッツー/3,400円
	?	ギゼ!(D)/フェアリーテール/価格未定
2月	8日	MSX·FAN3月情報号(本+D)/徳間書店/980円(税込)♪
	?	スコアサウルス(D)/ビッツー/9,800円
	?	シンセサウルスVer.3.0(D)/ビッツー/8,800円♪
	?	ピンクソックス8(D)/ウェンディマガジン/3,600円♪
	?	エル(D)/エルフ/7,800円
	?	バーディーワールド(D)/バーディーソフト/5,800円
	?	ジョーカー2(D)/バーディーソフト/7,800円
	?	ビースト2(D)/バーディーソフト/8,800円
	?	●エアホッケー(D:要MSX-GUN)/アスキー/2,980円
	?	●シューティングコレクション(D:要MSX-GUN)/アスキー/2,980円
3月	7日	MSX·FAN4月情報号(本+D)/徳間書店/980円(税込)♪
	10日	笑ゥせぇるすまん第2巻(D)/コンパイル/3,980円♪
	?	ピラミッドソーサリアン(D:タケルでのみ販売)/ブラザー工業/価格未定♪
	?	スーパーバトルスキンパニック(D:タケルでのみ販売)/ブラザー工業/価格未定♪

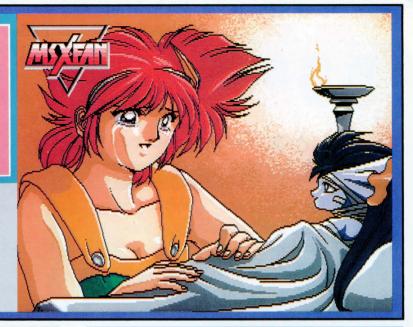
	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
4月以降と発売日未定	火星甲殻団ワイルドマシン(D)/アスキー/価格未定
	シムシティー(D)/イマジニア/価格未定♪
	フォクシー2(D)/エルフ/7,800円
	ヴェインドリーム(D)/グローディア/価格未定♪
	麻雀悟空・天竺への道(R)/シャノアール/9,800円♪
	倉庫番リベンジ・ユーザーの逆襲編(D)/発売元未定/価格未定
	●ワンダーボーイII・モンスターランド(R)/日本デクスタ/7,800円
	アルテミス(D)/バーディーソフト/7,800円
	龍の花園(D)/ファミリーソフト/7,800円♪
	狂った果実(D)/フェアリーテール/7,800円
	プリンセスメーカー(D)/マイクロキャビン/14,800円♪
	キャンペーン版大戦略II(D)/マイクロキャビン/価格未定♪
	3Dプール(D)/マイクロプローズジャパン/価格未定
	エリート(D)/マイクロプローズジャパン/価格未定
	囲碁ゲーム入門用(仮称)(D)/マイティマイコンシステム/9,800円
	アルシャーク(D)/ライトスタッフ/9,800円♪
	ブライ下巻完結編(D)/リバーヒルソフト/価格未定♪

【発売延期】アウターリミッツ(もものきはうす)、ポッキー2(ポニーテールソフト)

※「エアホッケー」と「シューティングコレクション」(アスキー)は、91年10月号で「7月31日に発売された」と掲載しましたが、発売直前にバグが発覚。発売は2月まで延期になっています。

スーパー付録ディスクの使い方

●今月のバックストーリー(原案者は東京都／山田治)

もう7日も過ぎていた。あのときのことを思うたびに涙があふれてくる。やっとたどりついた砂漠のオアシス。でも、そこで待っていたのは母ではなかった……。ルーシャオは、シニリアを助けるために傷つき、まだ満足に歩くことさえできない。このまま両親をさがす旅を続けても、ルーシャオに迷惑をかけるだけなのかもしれない……やめよう！ そう決心したシニリアの気持ちがわかるのか、ルーシャオは首を横に振っている。ルーシャオのやさしさで胸がしめつけられるシニリアだった。

スーパー付録ディスク FEB. 1992 DISK #5			
媒体	2DD×1	セーブ機能	セーブしちゃいけません
対応機種	MSX 2/2+ MSX turbo R	残りバイト数	5120バイト
VRAM	128K		くわしくは各コーナーの説明をご覧ください。

ディスクの起動と基本キー操作の方法

この付録ディスクで遊ぶためには、MSX2・VRAM128K以上の機種で2DDのディスクドライブが必要。ディスクドライブが内蔵されていなくても、別売の増設用ディスクドライブがあればだいじょうぶ。

また、プログラムによってはMSX1でも、BASICから直接呼び出せば遊べるものもある(121ページの表を参照)。

まず、付録ディスクをドライブに入れ、それから電源を入れる。そのあとタイトル画面が表示されるけど、電源を入れた直後からカーソルキーの上を押しておけば(ジョイスティックでも可)タイトル画面を飛ばしてメインメニュー画面に入ることもできる。コーナーの中には一度遊んだあと、別のコーナーで遊ぶためにリセットが必要なコーナーもあるので、そんなときにこの機能を利用したい。

さらに、今回だけになるかもしれないけど、付録ディスクにMSX-DOS1のシステムが入っている。これを使うとファイルのコピーなどがラクになる。使い方は、右のページのファンダム係コーナーを参照のこと。

また、タイトル画面のときに、画面の位置を調整する機能がある。カーソルキーを使って見やすい位置を決めてから、もう一度スペースキーを押してメインメニュー画面に入ろう。

ここでの操作方法は、点滅してるカーソルを動かして遊びたいコーナーまで持って行き、スペースキーを押すとそのコーナーの説明画面が表示される。

そして、各コーナーの説明画面から、もう1度スペースキーを押すと、このコーナーの説明が表示される小メニュー画面になる。コーナーの中には、ここでプログラムが実行されるものや、メインメニュー画面に戻るコーナーもいくつかある。

なお、この画面からはESCキーでメインメニュー画面にもどれる。どんなコーナーなのかのぞいて見るときに便利な機能だ。

この小メニュー画面でスペースキーを押すと、収録プログラムの実行、メッセージの進行、メッセージを終えてメインメニュー画面にもどったりする。

注意してほしいことは、MSX本体のディスクドライブ動作確認用ランプが点灯中は、ディスクが読み書きしている状態なのでディスクを抜かないように。守らないとディスクや、MSX本体までこわすこともあるぞ。

さらに詳しいことは本誌の各コーナーで説明されているので、そちらを参照のこと。

バレンタインデーでもらったチョコレートをほおばるルーシャオ。虫歯がこわい……!?

■付録ディスク制作スタッフ SYSTEM PROGRAMMER=上岡啓二(UKP)／TITLE CG DESIGNER=木村明広(ライトスタッフ)／MAIN MENU CG DESIGNER=Orc／TITLE BGM COMPOSER=山藤武志(STING)／DISK MAKER=化成バーベイタム(株)／SPECIAL THANKS TO=小松田裕一＋アスキー＋松下電器産業＋ビッツー

ロバート・A・ハインラインによれば、コーヒーは5段階で悪くなるそうだ。コーヒー、ジャワ、ジャモク、ジョー、カーボンリムーバー。最後のカーボンリムーバーは、わたしたちの編集部に常備されている。んん、ぜんぜん関係ないですね。

今月の付録ディスクには、MSX－DOSが入っている。付録ディスクを入れてリセットしたままにしていると、一瞬DOSの画面になって、すぐにBASICになり……と動いてしまうが、今回はこれをDOSのところで止める方法を教えよう。

CTRLキーを押しながらSTOPキーを押せばいいのだ。

ただし／　最初からずっと押していてはいけない／　MSXのロゴが出たあと「ピッ」と鳴った直後にCTRL＋STOPするのが正しい。最初から押していると、コピーできないのだ。

その後、

COPY　＊．FD2　B：

と打ちこめば、今月のファンダムのプログラムすべてが、いっぺんにコピーできるのだ。

ああ、よかった。

この命令の「FD2」を「FM2」にすればFM音楽館、「AV2」にすればAVフォーラムのプログラムがぜんぶコピーできる。あとは、てきとうに自分で研究しよう／

付録ディスクのDOS

```
MSX-DOS version 1.03
Copyright 1984 by Microsoft
```

↑うまくCTRL＋STOPを押すのに成功するとこんな画面で止まる

```
MSX-DOS version 1.03
Copyright 1984 by Microsoft
^C
A>
```

↑キーをはなすと「A＞」(エープロンプト、と読む)が出てくる

```
A>copy *.fd2 b:
```

↑「A＞」に続いて「COPY……」と入力してリターンキーを押すと

↑ファイル名が表示されるので、コピー先のディスクに入れ換えてリターンキーを押せばOK

Q1 12月情報号「幻影音楽館」が動かない／

ケース1――ごめんなさい／ほかにも動かない機種があります

そうですか、動きませんか。動かない機種をお持ちの方、ごめんなさい。ただひたすら、ごめんなさい。

ほかにもというのは、12月号で「パナソニックのFS－5000／5500など一部の機種では作動しません」というお断りをしておいたからなのですが、同じパナソニックのFS－4600／4700Fも動かないようです。

原因は、『幻影音楽館』を作ってくれたマイクロキャビンの方にもよくわからないそうです。おそらくタイマー割りこみフックの影響だと思うのですが、たしかなことはわかりません。

このほかの機種でも動かないというときには編集部までご一報ください。

ケース2――内蔵ソフトになるんだったらだいじょうぶ

パナソニックのFS－A1mk2／A1Fなどの内蔵ソフトが最初に立ち上がる機種は、「DEL」キーを押して直接BASICを起動する、または内蔵ソフトの選択画面からBASICを選ぶ、その直後に「1」キーを押す、という2段階の操作が必要です。

A1WX以降の内蔵ソフト切りかえスイッチがある機種は、スイッチを「切」に設定しておいてください。

ケース3――ほかに考えられること

うーん、ほかですか？　たとえば、MSX1でなんとか動かそうとしてどうしても動かないとか。そんなことはしないですか。では、ディスクドライブの故障とか。はたまたMSX本体の故障とか。え、ほかのソフトはちゃんと動きます？

もし、ほかのゲームはできるのに付録ディスクだけうまく動かない、というときに考えられるのは付録ディスクの故障。そんなときには、いきなりディスクを送らないで、まず編集部までハガキなどでご相談ください。

Q2 11月情報号『あーぱーみゃあどっく』やCGコンテストの「解凍」ができない／

解凍ツールPMextが解凍できない人が多かったようです。

PMextは、自己解凍形式で圧縮されているのですが、自己解凍するまえに(Y／N)で解凍するかどうかを聞いてきます。このとき、まえになにかキーに触れていると、解凍しないままかってに進んでしまうのです。11月情報号の場合は、そのあと容量の関係でもとのファイルを消す命令が入っていたのです。

この場合、付録ディスクから「PMEXT222.COM」をもう一度コピーしリセットして、こんどはキーを押さないように待ちましょう。

Q3 MSX-DOSがない／

パソ天のプログラムやCGコンテストのデータの解凍、さらに上のファンダムの記事の中にも使われているMSX－DOS。たいていのディスクユーザーはディスクつきMSXまたは増設ドライブを買ってきたときにいっしょについてきたはずです。しかし、なかには「ついていなかった」という人や、「なくしちゃったよぅ」という人もいるでしょう。でも、だいじょうぶい。今月(2月情報号)の付録ディスクにはMSX－DOSも入っています。「MSXDOS.SYS」と「COMMAND.COM」という2つのファイルです。これをコピーして使ってください。

Q4 ディスクが取り出しにくい／

右下のイラストのように切れこみの下のほうから開ければ5秒で開けられます。はい☆

なかには、切れこみの端の丸い穴から開けようとしたとか、ディスクをおおっているビニル全体をはがそうとしたとか、ディスクホルダー全体の表面の薄い皮をはがそうとした方もいるそうです。ご苦労さまでした。でも、そんなに難しいかなあ。

今月のオールディーズは、1984年にイエローホーンで制作されアスキーから発売された『パイパニック』です。今から8年も前の作品ですが、そのおもしろさが伝説となったアクション麻雀ゲームです。

『パイパニック』 ©アスキー

この『パイパニック』は麻雀ゲーム。とはいっても、アクションの要素がくわえられているので、かなり変わった麻雀ゲームになっている。

画面の下を左から右に進んでいく麻雀牌を、ジャン吉を操作してハンマーでたたき落として役をつくれば上がり(得点が入って次の面が始まる)。

ただし、そう簡単には上がらせてくれない。敵キャラの点棒やサイコロが、ジャン吉のジャマをしてくるぞ。逃げても逃げても追いかけてくるので、牌をたたき落とすのもひと苦労。

麻雀を知らない人のために、上がり役の一覧表をのせておいたので活用してほしい。この際、麻雀をおぼえちゃうとさらに楽しめると思うぞ。

サイコロ　ジャン吉　点棒

ゲーム画面

❶風牌・ドラ牌

上がったときに、「ドラ」の右に表示されている牌が自分の手牌の中にあると、1つにつき1000点入る。「場」と「家」の左にある牌はゲームの進行表示。それと、「場」と「家」に表示されている牌とおなじ牌を3つあつめて上がれば1000点入る。

⬅これをよく見てから上がり役を決めるようにするといいぞ

❷残り牌メーター

ここに表示されているのが、流れてくる牌の残りを表している。右から左に減っていき、全部の牌がなくなると流局になる。

⬆まだまだ牌がたくさんある状態

⬆このへんではしい牌がないとつらいぞ

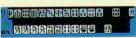
❸ロンスイッチ

上がり役ができたらこのスイッチを押す。役ができていないのに押すとチョンボとなり、ハンマーを1本うしなってしまう。

⬆上がったときにはこんな画面になる

❹ツモ牌・手牌まど

上の段を流れていくのがツモ牌で、下の段を流れていくのが自分の手牌。よく見ていないとわけがわからなくなることも。

⬆ほしい牌がなかなかこないこともある

4つのレベルに2人プレイ

選べるレベル(難易度)は4つある。高いレベルだと敵キャラの数が増える。あと、2人で点数を競う2人プレイもある。

⬅このタイトル画面のときに、いろいろ決める

❺敵キャラクタ

敵のキャラクタは2種類。跳ねまわるサイコロと、ジャン吉めがけて横から飛んでくる点棒。

❻ジャン吉

キミの手足となって、牌をたたき落として役を作ってくれる。ジャンプもできるのだ。

❼残りハンマー

最初に持っているハンマーは全部で5本。敵キャラにやられるか、チョンボで1本ずつ減る。

❽並べかえスイッチ

たたき落とした牌がバラバラになって、上がり役がわかりにくくなったときに押すと、牌をきれいに並び変えてくれる。

⬆バラバラになっている手牌でも、並びかえスイッチを押すと

⬆こんなかんじで、見やすいように牌の並びかえをやってくれるのだ

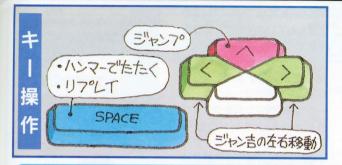
ゲーム十字軍　梅麿作のCGが見られるぞ

というわけで、毎度おなじみになったトビラCGをディスクのなかに入れたので楽しんでほしい。今月もゲームの役立ちデータは実現しなかったのだが、なーに、そんなに焦ることはないさ、地道に行こう。今月から役立ちデータのアイデアを送ってきてくれた人はディスクのなかの十字軍のコーナーで紹介していくことにしたので、役立ちデータのリクエストを十字軍「ディスク検討委員会」までよろしくね。

⇨関連記事は22ページ

ほぼ梅麿のCG　3つも作品が入ったぞよ!

なんと今月は紙芝居部門から2作品、イラスト部門から1作品がディスクのなかに入っているでおじゃる。それぞれ、小メニューからスペースキーを押すと見られるぞよ。あとは画面の指示にしたがってほしいでおじゃる。ただ、ディスクに入っているCGデータは圧縮されているのでCGツールなどでは読めないので注意してほしいマロ。CG講座用の教材CGも入っているのでグラフサウルスを用意して読みこんでたもれ。

⇨関連記事は100ページから

いらない牌はこわしちゃえ！

まちがった牌を落としたり、途中で上がり役を変更したいときは、いらない牌の上に別の牌を落とせば、いらない牌はこわれてしまう。こわすごとに10点ずつ入る。

敵から逃げて牌をたたけ！

サイコロはどのレベルにでも出現し、放物線を描いておそってくる。レベル３以上になると点棒も登場。画面の上から現れジャン吉めがけて飛んでくる。

↑点棒はジャンプでよける

↑やられてしまった！

流局

56枚の牌が流れていくあいだに上がり役を作れないと流局になる。

↑流局はセーフ

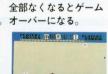
チョンボ！

上がり役じゃないのにロンスイッチを押すとチョンボ。ハンマー減。

↑まちがえてしまったぞ

GAME OVER

手持ちのハンマーが、全部なくなるとゲームオーバーになる。

↑もう一度チャレンジだ！

『パイパニック』の作者・小松田裕一氏より

はじめましてイエローホーンの小松田です。イエローホーンなんて知らんぞ！　という方のために自己紹介します。有限会社イエローホーンは、社員１人の小さな小さな下請け会社です。ゲームアーツのぎゅわんぶらあ自己中心派が有名ですね。他にイベント用ソフトやＭＳＸ初期のソフトを手がけています。このパイパニックは、８年前にアスキーから発売したイエローホーン第１号の作品です。

アガリ役一覧表

役	説明
大三元(ダイサンゲン)	白(ただ白い牌)、発、中を３個ずつそろえた役＝10000点
四喜和(スーシーホー)	東、南、西、北をそれぞれ３個ずつそろえた役＝10000点
字一色(ツーイーソー)	字牌(白、発、中、東、南、西、北)だけでできた役＝10000点
清老頭(チンロートー)	数牌(字牌以外の牌)の１と９だけでできた役＝10000点
緑一色(リュウイーソー)	発とソーズの２、３、４、６、８だけでできた役＝10000点
大車輪(ダイシャリン)	ピンズの２から８までを２個ずつそろえた役＝10000点
九連宝燈(チューレンポートー)	同種の１、9を３個、２〜８を１個ずつそろえ、もう１個加えた役＝10000点
国士無双(コクシムソー)	字牌と１、９の牌を１個ずつそろえ、もう１個加えた役＝10000点
四暗刻(スーアンコー)	どれでも４種類の牌を３個ずつ組み合わせた役＝10000点
清一色(チンイツ)	同一種類の数牌だけで上がりの形を作った役＝6000点
純全帯么(ジュンチャン)	どの数牌でも１か９の牌を含む組み合わせだけで作った役＝3000点
二盃口(リャンペイコー)	後述する一盃口が２つできている役＝3000点
混一色(ホンイツ)	清一色の手の一部を字牌で置き換えた役＝3000点
七対子(チートイツ)	同じ牌を２個ずつ７セット組み合わせた役＝2000点
一気通貫(イッキツーカン)	同種牌で１から９まで連続した組み合わせを持つ役＝2000点
三色同順(サンショクドウジュン)	同じ連続数字の組み合わせを３種類の牌で持つ役＝2000点
三色同刻(サンショクドウポン)	同じ数字３個ずつの組み合わせを３種類の牌で持つ役＝2000点
三連刻(サンレンコー)	同じ種類で同じ牌３個ずつの組み合わせがつながっている役＝2000点
三暗刻(サンアンコー)	どれでも３種類の牌を３個ずつ組み合わせた役＝2000点
小三元(ショウサンゲン)	大三元から白、発、中のどれかを２個だけの組み合わせにした役＝2000点
混老頭(ホンロートー)	清老頭のうちのいくつかの組み合わせを字牌で置き換えた役＝2000点
全帯么(チャンタ)	純全帯么のうちのいくつかの組み合わせを字牌に置き換えた役＝2000点
平和(ピンフ)	連続数字の組み合わせばかりでできた役＝1000点
断么九(タンヤオ)	字牌、１、９の牌が１個もまじっていない役＝1000点
一盃口(イーペイコー)	同種の牌の同じ連続数字の組み合わせが２つある役＝1000点

音楽フリーウェアの特集！

ＦＭ音源が今以上にすばらしく鳴り響くＯＰＸplayerとＭＳＸ2ユーザーにもＰＣＭの楽しさを提供するＰＣＭＰＬＡＹの2つのツールのほかに、ブロックくずしみたいなヘンなゲーム『すし』も入っている。もちろん、ツールだけ入れて音楽や音のデータを入れないなんて間抜けなことはしないので、データもた〜んと入っているのだ。いつもの通り新しいディスクとＤＯＳのディスクを用意してパソ天を読んでちょうだい。

⇨関連記事は93ページから

12月情報号の答えと当選者

12月情報号の答えは、ズバリ『秘録・首斬り館』の逐電屋藤兵衛。今回は、ちょっとムズかしかったみたいで、編集部にとどいたハガキの量は少なかった。けど、１人をのぞいて全員正解だったのにはビックリ。ちなみに藤兵衛は向かって右側だかんね(左にいるのは暗月斉)。今月も、正解者のなかから以下の5名に、ビッツー特製テレカをプレゼントするぞ。⇨北海道・平戸洋和、宮城県・三浦隆央、神奈川県・松野純一、富山県・井上清一、岐阜県・長瀬孝司

今月は、いつもとちょっと違う見ているだけで楽しいものを紹介しよう。たまにはこんなのもいいでしょ?

CG2 by LLP

ある日、パソ通天国の担当者が、パソコン通信でいろいろなネットのフリーウェアを物色中に、ぐうぜんこのMSXView用のPageBOOKファイルを見つけてきて、こんなのどう? って見せられたときには、こんなふうにMSXViewを利用している人がいるなんて思っていませんでした。ぜひ、このPage BOOKファイルを収録して、MSXViewの楽しさや利用範囲の広さをみんなに見てほしくなってしまいました。

どんなものかというと、PageVIEWの上で動くディスクマガジンのようなもの、といったところでしょうか。CGは1枚だけですが、目次もあるし、立派なもんですよ。作者のLLPさんの、MSXやMSX Viewに対しての意気込みが感じられる作品です。また、LLPさんは自分でも「えるぱれネット」のホスト局をやっているそうなので、パソコン通信をやっている人はアクセスしてみてください。くわしいことは、PageBOOKファイルの中に書かれていますので、そちらを見てください。

↑これがMSXViewで制作されたCG。MSXViewって何でもできてしまうものなんですね

PageBOOKファイルを見る方法です。まず、MSX Viewを起動させ、メニューバーの「道具」コマンドをクリック。表示されたウインドウから「PAGEVIEW」をクリック。すると、ファイルダイアログが表示されるので、MSXView実行用ディスクと付録ディスクを入れかえる。起動ドライブをBに変更すると、「VIEW-CG2.BOK」ファイルが現れるので「読込」をクリック。これで、見ることができます。

↑このPageBOOKのCGの作者LLPさんからのメッセージも入っているぞ

↑このCGには、こんな遊びもかくされているのだ。まだあるかもね!?

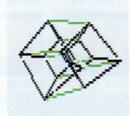
拡張DA「CUBE」　提供:アスキー

DA(デスクアクセサリ)なので、組み込み作業が必要。

まず、MSXViewを起動。次に起動ドライブを「B」に変更。付録ディスクと入れかえ、メニュー画面の中の「VIEWCUBE」を反転させ、起動ドライブを「A」に変更(ハードディスクの場合は「H」)。ディスクを入れかえ、メニューバーの「編集」をクリック。表示されたウインドウから「複製」を選びクリック。あとは画面の指示どおりに進めて完成。使うときはDAバーの中の「CUBE」をクリック。

CUBE.BOKを見る方法は、VIEW-CG2.BOKのときと同じです。

↑くわしい説明はBOOKファイルに

←こんなワイヤーフレームの立方体がクルクル回転するDAなのだ

「スーパー付録ディスク」のいろいろ募集!

募集❶〈物語係〉

タイトル画面に出てくる女の子を主人公にしたストーリーを募集。ストーリーは毎月CGを担当している木村明弘氏が、選定し、それにそってつぎのタイトル画面を描いていくという企画。そうやっているうちにだんだんストーリーが完成し、いずれなんかの形でまとめたいと思う。ぜひ、みんなも参加してほしい。送られてくる作品は、なかなかの力作が多くて毎月楽しみ。どんどん応募してほしい。しめきりは毎月月末。

募集❷〈BGM係〉

タイトルで流れるBGMをつくって楽しもうという企画。使えるのは、FM9声またはFM6声+リズムまたはPSG3声までの3通りで、FM9声+PSG3声のような組み合わせは使えません。また、使ってはいけないコマンドがありますが、それはPSGのM、S、FM音源の@63、@Vn、Yr.d、リズム音源の@Vnです。投稿は「FM音楽館」とおなじ方法です。81ページを参照のこと。これも毎月募集中。

募集❸〈そのほか何でも係〉

上記のほかに、ディスクに入れることができるものならなんでも大歓迎。『MSXView』で作った作品やツール、MIDIの演奏データなんかうれしい。最近のハガキを読むとパソコン通信で得られるツールに関心をもっている人が増えてきているようだ。年配者の方からもよく手紙をいただく。そこで、MSXでプログラミングしているすべての人たちにお願い。この付録ディスクを情報交換の場として、ツールの掲載などを積極的にしていきます。ご協力お願いします。

また、ファンダムに応募するには大きすぎるゲームなど、とにかくMSXのためになるものなら、なんでも随時受付中です!

●応募方法

ⓐ応募の項目番号、ⓑ住所(〒も)・氏名・年令・電話番号を明記の上、以下のあて先に送ってほしい。

また、①は封書でわかりやすく、②は81ページのFM音楽館に応募するのと同じ方法で、③もやはり81ページのそのほかの投稿に準じたかたちで送ってほしい。いずれも返却はできないので、必要な人はコピーをとっておこう。また、いろんなアイデアやリクエスト、感想や意見も同時に募集する。こちらもよろしく!

あて先
〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN編集部
「スーパー付録ディスク○○」係

スーパー付録ディスク内容一覧表

記号の意味⇨無印はMSX 2 以降、●はMSX 1 以降、☆はMSX 2 +以降、★はターボR専用プログラムです。 ♪のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に対応。※印のコーナーでは、いったんそれぞれの作品を選択するとメニューにもどれません。もういちどリセットしてください。

コーナータイトル	関連記事名	内容説明	作品名	ファイル名	備考
オールディーズ※	付録ディスクの使い方(P118〜119)	アクション麻雀ゲーム	●パイパニック	PAIPANIC. BAS PAIPANIC. BIN	BASICプログラム マシン語プログラム
ファンダムGAMES※	ファンダム(P35〜67)	掲載プログラム	●BRAILLE POINT ●M.T.GODDESS ♪☆ トランペットの調べ ●おならジャンプ ●槍投げ100 m ●くらやみの戦い ●台風上陸 ●SOLID ●Ω UFO ●センタッキーアクション LEAD THE DOT ●変態生物アメーバ	BMAILLE . FD2 GODDESS . FD2 TRUMPET . FD2 ONARA . FD2 YARINAGE. FD2 KURAYAMI. FD2 TAIFUU . FD2 SOLID . FD2 OHM . FD2 UFO . FD2 SENTUCKY. FD2 LEADDOT . FD2 AMOEBA . FD2	BASICプログラム
ファンダム・サンプルプログラム	スーパービギナーズ講座(P48)	掲載プログラム	カラースプライトの実験用サンプル	C-SPRITE. SB2	BASICプログラム
	マシン語の気持ち(P47)	掲載プログラム	タイマー割りこみの利用例	F6-CLOCK. HM2	BASICプログラム
	BASICピクニック(P30)	掲載プログラム	シーケンシャルファイルの利用例	DIA-MAKE. BP2 DIA-DSPL. BP2 DIA-DATA	BASICプログラム データファイル
FM音楽館※	FM音楽館(P68〜71)	掲載プログラム	♪C 7 ♪Step! ♪デタラメヌエット ♪雪のローマ ♪エジプトからのメッセージ ♪FRAY「ヴァルアの祝宴」 ♪スーパースターソルジャー「STAR SOLDIER」 ♪パロディウスだ!「STAGE1」 ♪グラディウスIII「Departure for space」	C7 . FM2 STEP . FM2 MENUETTO. FM2 ROME . FM2 EGYPT . FM2 VALUA . FM2 SOLDIER . FM2 PARODIUS. FM2 GRA3-DFS. FM2	BASICプログラム
AVフォーラム※	AVフォーラム(P104〜105)	掲載プログラム	今月の1本「海の忍者」 規定部門「それは先生」 自由部門	FEB-1 . AV2 FEB-キテイ . AV2 FEB-FREE. AV2	BASICプログラム
ほほ梅麿のCGコンテスト	ほほ梅麿のCGコンテスト(P98〜103)	掲載CG	紙芝居部門「斬!!」 紙芝居部門「青春くん」 イラスト部門「わびこだよ〜!」 CG講座の教材グラフィック	ZAN . XB ZAN1 . XS5 ∫ ZAN3 . XS5 SEI . XB SEI1 . XS5 ∫ SEI3 . XS5 WAPI . XB WAPI-P50. XS5 ∫ WAPI-P53. XS5 CGKOUZA . SR7 CGKOUZA . PL7	BASICプログラム CGデータ(ただし、CGツールで読みこむことはできません) BASICプログラム CGデータ(ただし、CGツールで読みこむことはできません) BASICプログラム CGデータ(ただし、CGツールで読みこむことはできません) グラフサウルス用のCGデータです(グラフサウルスで読みこめます)。くわしくは103ページをご覧ください
MSXView	付録ディスクの使い方(P120)	MSXView用ファイル	★拡張デスクアクセサリ「CUBE」 ★CG2(PageBOOK用ファイル)	CUBE . DOC CUBE . BOK CUBE . DA VIEW-CG2. DOC VIEW-CG2. BOK	「CUBE」本体のほか、使い方を説明するテキストファイルおよびPageBOOK用ファイルが付いています パソコン通信上で公開されているPageBOOKの作品を転載したものです
パソ通天国	パソ通天国(P92〜P97)	誌上で紹介しているフリーウェア	PMext Ver.2.22 ♪OPXplayer Ver.1.50 Sketchbook PCMPLAYER DOS1版 Ver.1.13 PCMPLAYER DOS2版 Ver.1.13 BEEP1(PCMデータ) 鶯(PCMデータ) すし(ゲーム)	PMEXT222. COM OPXP150 . LZH UG6 . PMA PCM113D1. LZH PCM113D2. LZH BEEP1 . LZH UGUISU . LZH SUSI . LZH	MSX-DOSのディスクを作り、左のファイルをコピーしてお使いください。くわしくは92〜97ページをご覧ください オリジナルPCM音源データ、DOS1用PCMプレイヤー、DOS 2 用PCMプレイヤー、ゲームなど
ゲーム十字軍	ゲーム十字軍(P22)	ビッツーによる十字軍トビラCG	——	CRUSAD . XS7	
あてましょQ	付録ディスクの使い方(P119)	ゲームのキャラ当てクイズ	——	ANSWER . XP7 QUESTION. XP5	
B:	——	編集後記	——		
オマケ※	ファンダムスクラム(P44〜)	読者投稿プログラム	マウス対応「REMOTE TOWN」 ☆The Palace of Monsters	RT-KOME . FS2 PALACE . FS2	BASICプログラム
MSX-DOS	付録ディスクの使い方(P117)	MSX-DOSの基本セットです	MSX-DOS	MSXDOS . SYS COMMAND . COM	オールディーズ、パソ天などで使用するほか、プログラムのコピーなどに便利です。

FAN•CLIP•

完成前夜、幻影都市建設現場を訪ねて

「おたくの巣窟(そうくつ)」マイクロキャビンが放つ連続攻撃

写真・浜野忠夫

12月情報号の表紙を飾ったシャオメイ人形をおみやげにもっていったら「うむうむ、よい出来」などと上機嫌の三曽田さん

デザイナー川口洋一郎さんの仕事部屋。マイクロキャビンが『プリンセスメーカー』の移植を決定したのは、川口さんの強い希望によるところが大きいという。いまは、とにかく最優先の『幻影都市』を手伝っている

この階段を昇っていくと大小さまざまのギョピや大量のロボットのモデルが天井近くに飾られている開発室にたどりつく。そこでわたしが見たものは……秘密

マイクロキャビンはあやしい。むかし、大和葛城山(やまとかつらぎさん)の役行者(えんのぎょうじゃ)がこのあたりまで飛んできていたといわれる四日市にあり、階段はわけもなく黄色いし、開発室への道は螺旋(らせん)階段だし、なかでも、その階段を行ったり来たりしながら深夜まで働き、朝早くから会社にいる三曽田明開発課長があやしい。

「対外的には課長ですが、内部的にはマネージャー扱い。スケジュールの管理をしたり、スタッフの尻をたたいたり。プロデューサーかディレクターかでいえば、どちらかといえばプロデューサー的な仕事です」(三曽田さん)

あれ、あやしくないなあ。

もう現場の仕事(プログラミング)からは引退したはずなのに、12月情報号では『幻影音楽館』のプログラムを手がけた。誌面に載った三曽田さんの似顔絵も、まるでプロがかいたようだが、三曽田さんの直筆だ。それに、いそがしい本業のあいまをぬって日曜の朝まで『幻影音楽館』の仕上げをしたあと、そのまま幼稚園に通う娘さんの運動会の父兄参加競技に出て1番になった。ほら、ちょっとあやしい。

＊

工学院大学で車の部品などの設計を勉強しながら、プログラム電卓で月着陸ゲームを作ったりして遊んでいた、というのが、三曽田さんの現在につながる最初の一歩らしい。その後すぐ、日本初の本格的パソコンといわれるPC−8001をいちはやく購入して、この業界に入った。とちゅう、若くしてプログラム雑誌「PIO」の編集長までやり、あれしてこれしてそうしていろいろあって、フリーのプログラマとしていろんなパソコンゲームを作っていたが、MSX2版『大戦略』のリアルファイトシーンのグラフィックおよびプログラミングをやったのが縁でマイクロキャビンに吸い寄せられたようだ。サークのI、IIまではプログラマをやっていたが、最近いきなり引退して、社内だけでも20人いる開発スタッフを管理する立場になった。

が、幻影音楽館の例以外にも、たとえばゲームギア版『FRAY』のビジュアルシーンとか、PC98版『幻影都市』のエンディングとかのプログラムの仕事をいつのまにかやってしまっている。どれも担当プログラマがいろんな事情でギブアップしたときの穴埋めをやっているのだ。まあ、プログラミングマネージャーという、新種の職種をこなしているというわけだ。

＊

そのプログラミングマネージャー兼プロデューサーに、現在のマイクロキャビンが立つ地平を聞いた。

「プリンセスメーカーとか、キャンペーン版大戦略とか、92年に予定しているMSX関係のものはかなりいい感じで動きはじめています。キャンペーン版のほうは、PCエンジン版のいいところだけをMSXに持ってきて、いいものを作ろうと練っていますし、プリンセスのほうも、会社がやらせてるのではなくて、デザイナーのほうがやりたがってはじめた仕事なのでかならずいいものになりますよ」

そのほか、さらに秘密の計画もあるそうで、1992年もマイクロキャビンとMSXは激しく愛しあえそうだ♡

これも三曽田さん。この写真に深い意味があるわけではないのだが、たまたま映画評論家のおすぎに似ていたのでむりやり入れた

次号は、まだ編集部だって完成品を見ていない超ソフト『幻影都市』の本格アタック 2月8日発売 予価980円

●発売　徳間書店
●発行・編集　徳間書店インターメディア
PUBLISHER
栃窪宏男
EDITOR & LEPRECHAUN
山森尚
EDITOR IN CHIEF
北根紀子
SENIOR CONTRIBUTING EDITOR
山科敦之
EDITORIAL STAFF
加藤久人＋鴇田洋志＋福成雅英＋諸橋康一
ASSISTANT EDITORS
池田和代＋奥義之＋川井田茂雄＋川尻淳史＋笹谷尚弘＋鈴木伸一＋所正彦＋山口直樹＋渡辺庸
CONTRIBUTORS
高田陽＋田崇由紀＋諏訪由里子＋横川理彦＋星野博和＋浜野忠夫
●制作
ART DIRECTOR & COVER DESIGNER
井沢俊二
EDITORIAL DESIGNERS
井沢俊二＋高田亜季＋デザイラ〈釜田泰行＋柳井孝之〉＋TERRACE OFFICE
ILLUSTRATORS
しまづ★どんき＋中野カンフー！＋野見山つつじ＋成田保宏＋南辰真
COVER ARTIST
佐藤任紀＋元野一繁
COVER PHOTOGRAPHER
矢藤修三＋大嶋一成
FINISH DESIGNERS
(有)あくせす＋(株)ワードポップ
PRINTER
大日本印刷株式会社

EDITORIAL A:(エーコロン)

◆MSXに、新しいハードメーカーが参入する、という怪情報が草ネットに流れているそうだ。真偽は別にして、ひさしぶりにちょっとドキリとする話だ◆マイクロキャビンの取材中も、92年ぶんとして公表されている2本のほかに、もう1本、さらにすごい新作が……と聞いて、これもちょっとドキリとした。こちらのほうは「怪」ではないが◆現在、Mファンの読者には、MSX2＋以降のユーザーが70パーセント近く、ターボRユーザーが25パーセントいる。もっと2＋以降の機能を活用する記事を作らねばと思いつつ、ふと2パーセントもいるMSX1ユーザーのことを考えるとこれもドキリとくる。MSX1の人はたぶんプログラミングユーザーだろう◆ターボRでプログラムしてるとおもしろいけどなあ

AD★INDEX

ASCII

悩めるプログラマたちへ。

MSX turbo Rのスーパーバイブルをどうぞ。

MSXの楽しさを飛躍的に進化させた〔MSX turbo R〕の仕様を公開。さらに、日本語MSX-DOS2も解説し、MSXView、MSX-MIDIなどのスペックをも初公開しました。『MSX-Datapack turbo R版』は、MSX turbo Rの公開可能な全仕様とサンプルプログラムをセットにした『MSX-Datapack』の続編。この2本は、プログラマ必携のMSXバイブルになっています。

新発売

MSX turbo RのスペックシートMSX-Datapack turbo R版
〔エムエスエックス・データパック・ターボアールバージョン〕

MSX-Datapack turbo R 版

価格12,000円(送料1,000円)

■内容:
- ●マニュアル編……MSX turbo R(ハードウェア、BASIC、BIOS)、MSX-DOS2(コマンド、Disk BASIC、ファンクション、プログラムインターフェイス、日本語処理)、MSXViewの機能と構成、基本データ構造、ディスプレイマネージャー、ビットブロックマネージャー、グラフパック、フォントパック、MSX-MIDI(ハードウェア、BASIC)、R800インストラクション表など
- ●ソフトウェア編……ファイルハンドルの使用法(アセンブラ)、MSXViewアプリケーションの作成法(アセンブラ、C)、MSX-MIDIアプリケーションの作成法(アセンブラ)、メモリマッパーの使用法(アセンブラ)など

■対応機種:MSX turbo R　■対応OS:MSX-DOS2　■メディア:3.5-2DD

MSX-Datapack

価格12,000円
(送料1,000円)

■内容:
- ●マニュアル編……ハードウェア仕様、システムソフトウェア、MSX-DOS1、VDP、スロット、標準的な周辺装置へのアクセスなど
- ●ソフトウェア編……拡張BASICコマンドの作成法、漢字ROMアクセスの方法、VDPのアクセス、VSYNC割り込みなど

■対応機種:MSX、MSX2、MSX2+
■対応OS:MSX-DOS1
■メディア:3.5-2DD

【ご注意】本パッケージは、プログラミングテクニックの解説書ではありません。プログラミングの際のデータとして活用して下さい。
●MSX、MSX-DOSは株式会社アスキーの商標です。●表示価格には、消費税が含まれておりません。◆全国有名パソコンショップでお求めください。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 営業本部 電話 東京(03)3486-8080 大阪(06)348-0018 **株式会社 アスキー**

T1062053050981 ©徳間書店インターメディア1992 印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 62053—05